

EXCLUSIF! AQUANOX
LA DÉMO JOUABLE

N°152 Janvier 2002 LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

BÊTA-TEST

**DARK AGE OF
CAMELOT**

PREVIEW

**SOLDIER OF
FORTUNE 2**

N 3549 - 152 - 38,00 F - 5,79 €



Gen4

> **PC CD-Rom**

www.gen4pc.com

SUR LE CD

EXCLUSIF!

La démo jouable d'**AQUANOX**

Dirigez une équipe
de commandos avec
la démo jouable de
GHOST RECON

Incarniez Raziël le
vampire dans la
démo jouable de
SOUL REAVER 2



**DES TONNES DE DÉMOS,
PATCHES, OUTILS ET GOODIES**

> **Détail du contenu du CD en page 10**

CODEFEST 2001

Tout sur les jeux Codemasters :
Colin McRae 3, Project IGI 2,
Prisoner of War...

MAFIA

Dernière preview
avant le test !

HARDWARE

Les nouveaux graveurs
24x au banc d'essai



WARRIOR KINGS

Reportage exclusif sur le plus
magique des jeux de stratégie



SIDEWINDER

Microsoft



ACTIVISION

www.activision.com



RETURN TO CASTLE
Wolfenstein





RAYMAN M. P. 94

MAGAZINE

- 1 En couverture**
Warrior Kings
Encore de la stratégie mais pas n'importe laquelle !
- 10 Le CD-ROM**
Aquinox, Ghost Recon, Etherlords, que des hits !
- 14 Les News**
Pour en savoir plus sur Fahrenheit, Colin McRae 3, etc.
- 34 Hors-Sujet**
Des BD, des DVD, des jeux : un peu de culture que diable !
- 140 Courrier des lecteurs**
De bonnes résolutions ? Pfff, le Teignard ne connaît pas ça.
- 146 Next**
Que va-t-il se passer le mois prochain ? M™ Next répond.

PREVIEWS

- 36 Warrior Kings**
Le studio Black Cactus peaufine leur bombe ludique.



- 42 Mafia**
Dernière preview avant le test de ce jeu d'action-aventure fou.
- 48 Soldier of Fortune 2**
Le jeu de mercenaires revient et il est encore plus sanglant.
- 50 Civilization III**
Sid Meier veut encore faire de vous le maître du monde.
- 54 Jedi Knight 2**
Ressortez vos sabres laser, Xyle Katarn est de retour.
- 56 Hitman 2**
57, le célèbre tueur à gages, reprend du service.



- 59 Les cahiers du jeu vidéo**
Ce mois-ci, c'est à la musique que nous nous intéressons.

La musique p. 59



- 64 Retour à l'école**
Vous rêvez de devenir développeur de jeux vidéo ?

- 72 Return to Castle Wolfenstein**
Le plus vieux des shoots 3D revu et corrigé.

- 82 Aquanox**
Un shoot sous-marin absolument superbe.

- 86 Soul Reaver 2**
Apprenez les nouveaux pouvoirs de l'épée Soul Reaver.

- 90 Île aux Créatures**
Le premier add-on pour Black & White pointe le bout de son nez.

- 94 Rayman M**
La masquette d'Ubi Soft s'essaye au Multijoueur.

L'ÎLE AUX CRÉATURES p. 90



Édito

14 ans déjà...

Eh oui... En discutant à table ce midi, nous avons réalisé que Gen4 avait 14 ans d'existence. Ça ne nous rajeunit pas ça, madame. Le bébé a grandi et est passé au fur et à mesure de sa vie de « fanzine » au magazine de référence qu'il est devenu aujourd'hui.

Comme vous le remarquerez lors du prochain numéro, de gros changements vont survenir au sein de Gen4. De nombreuses personnes que vous aviez l'habitude de retrouver en feuilletant votre magazine vont quitter la rédaction. Je profite donc de cet éditto pour remercier les journalistes, permanents et pigistes, secrétaires de rédaction, maquettistes, media master et tous les collaborateurs qui se sont impliqués dans la réalisation de Gen4 depuis sa création pour le formidable travail qu'ils ont fourni.

C'est donc un Gen4 différent qui vous attend et qui, nous l'espérons, répondra encore mieux qu'il ne le faisait à vos attentes et à vos désirs.

Je vous dis donc au revoir et la rédaction se joint à moi pour remercier tous ceux qui nous ont aidés à faire de Gen4 ce qu'il représente aujourd'hui et pour vous souhaiter une bonne année 2002.

Olivier Canou - Rédacteur en chef

- 98 Harry Potter**
Vivez les aventures du premier tome en jeu vidéo !

- 100 Et plus si affinités**
Encore un add-on pour les Sims mais celui-là est différent...

- 102 Versailles 2**
Entre deux quake-like, un peu de culture ne fait pas de mal !

- 104 News**
L'espace est à l'honneur ce mois-ci dans les news Multi.

- 108 Dark Age of Camelot**
Le bêta-test européen a commencé. Résumé !

- 110 City of Heroes**
Les super-héros à l'honneur dans cet univers permanent.

- 112 Neocron**
Bêta-test du MMORPG ambiance Blade Runner.

- 114 Battle Realms**
Et en réseau, que donne cet excellent jeu de stratégie ?

- 116 Cossacks Art of War**
Petite déception pour la partie Multi de ce jeu de stratégie.

- 134 Battle Realms**
Gary vous a concocté un guide stratégique très complet.



L'ESPRIT INTERNITY

LE RÉSEAU INFERNITM

65 mag. 5000 Intensity

Deux Consoles

152 30

76.07€

0.4	0.8
0.5	0.9

120.43 €

159

44

60 83

66

303,37€ TTC

60 83° 51'

EXCLUSIF

POUR LES PILOTES EN HERBE... IMMERSION TOTALE

68.45%

30 34⁵ 0

92-71

= 75,99€

JOYSTICK TOP GUN AFTERBURNER 2
THRAUSTMASTER

CARRIE PLANTER

68 45

PS one

Figure 2

CALL 800-272-2272



PC
CD

SANCTUARY

LE RÉSEAU INTERNET

Jeux PC



33,20 €



38,34 €



53,20 €



57,78 €



45,58 €



135,68 €



33,20 €



38,34 €



53,20 €



57,78 €



45,58 €



135,68 €



50,48 €



15,09 €



30,34 €



10,52 €

Appliquez les 50% de Réduction sur la totalité de la commande.

Appliquez les 50% de Réduction sur la totalité de la commande.

Appliquez les 50% de Réduction sur la totalité de la commande.

Appliquez les 50% de Réduction sur la totalité de la commande.

Appliquez les 50% de Réduction sur la totalité de la commande.



10 CD-R 700mb
Precision
700mb
50 pack

7,90 €



Membre du TOP SUCESS MULTIMEDIA



49 €

pour 16 Mo

69 €

pour 32 Mo

129 €

pour 64 Mo



Compaq Presario 702

= 1218,07 €

écran 15" 1280x800
processeur AMD Duron 1500
mémoire 512 Mo
disque dur 15 Go
système d'exploitation Windows XP
clavier et souris



internity

TOUT INTERNET CHEZ INTERNITY

Aquanox



EXCLUSIF

■ La suite d'Archimedean Dynasty est enfin là ! On y incarne cette fois un mercenaire louant ses services de pilote au plus offrant. Cela fait penser à du Starlancer sauf que les étoiles sont remplacées par les fonds marins. Le relief y joue donc un rôle essentiel et vous devrez affronter, en plus des vaisseaux adverses, de terribles monstres marins. Outre l'intéressant scénario et les nombreuses capacités d'upgrade de votre engin, Aquanox offre surtout un moteur fabuleux et des graphismes à tomber par terre.



Bon, il semblerait que nous n'ayons pas été très saques cette année ou que le Père Teignard ait caféé auprès du Père Noël (pas le pigiste hein!) puisque nous n'avons eu qu'un seul CD. Oui, je sais, les temps sont difficiles mais ayez pitié, nous avons collé le maximum de démos.

EXCLU

■ Aquanox

DÉMOS JOUABLES

- Ghost Recon
- Etherlords
- Soul Reaver 2
- SWINE
- Moqarac 3
- Dual Field

GOODIES

- Chanson: Danyun de Nohutbeuk
- Power Strip
- Acrobat 5
- Windows Media Player 7.1
- Winzip 8.0
- Pilote nVidia 23.11
- Winamp 2.77

Etherlords



■ Si après la test élogieux du mois dernier, les fans de stratégie gestion au tour par tour ne se sont pas jetés sur ce chef-d'œuvre, voici le moyen de les convaincre. Fusionnant intelligemment les principes de Heroes of Might and Magic III pour ce qui est de la gestion du royaume avec ceux de Magic the Gathering pour l'aspect combat par cartes Interposées, Nival a créé un jeu d'une grande richesse tactique.

Soul Reaver



■ Deux ans ! Il aura fallu attendre deux ans pour avoir la suite des aventures de Raziel, mais au moins, vous ne serez pas déçu. La réalisation est vraiment magnifique, l'ambiance absolument unique et le scénario véritablement passionnant, même s'il nécessite un minimum de connaissance des anciens épisodes. Côté jouabilité, vous maîtriserez des phases de combat, plates formes et puzzles particulièrement intéressants. Une sorte de Tomb Raider gothique roussi.

ÇA NE MARCHE PAS ?

Les problèmes de compatibilité sont nombreux. Les logiciels ne fonctionnent pas sur tous les ordinateurs. Les problèmes de compatibilité sont nombreux. Les logiciels ne fonctionnent pas sur tous les ordinateurs. Les problèmes de compatibilité sont nombreux. Les logiciels ne fonctionnent pas sur tous les ordinateurs.



Bienvenue sur AOL !

Des logiciels installés, vous pouvez maintenant accéder à AOL. Appuyez sur l'icône AOL pour lancer le logiciel et vous enregistrer après de votre accès.

Cliquez sur le bouton correspondant à votre situation :

Nouvel abonné

(Vous devez d'abord créer un compte)

Abonné AOL

(Vous devez d'abord créer un compte)

Sur AOL, vous trouverez les codes d'accès en page 75.

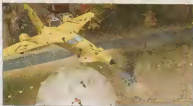
AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Avant toute utilisation des CD ou du DVD par vous-même ou votre enfant, lisez attentivement les avertissements de ce jeu. Ce jeu contient des séquences de jeu qui peuvent provoquer des crises d'épilepsie chez certaines personnes sensibles. Les personnes souffrant d'épilepsie ou d'autres troubles de la vision doivent éviter de jouer à ce jeu. Les personnes souffrant d'épilepsie ou d'autres troubles de la vision doivent éviter de jouer à ce jeu. Les personnes souffrant d'épilepsie ou d'autres troubles de la vision doivent éviter de jouer à ce jeu.

CD

S.W.I.N.E.

■ S.W.I.N.E. Lorsque cochon et lapin s'affrontent, cela donne un jeu de stratégie efficace et surtout magnifiquement réalisé.



CD

Ghost Recon

■ Le successeur de Rainbow Six est enfin là ! Comme on pouvait s'y attendre, le principe n'a guère changé : diriger une équipe de super soldats réalisant des missions commando sur le front ou derrière les lignes ennemies (en Russie). Par contre, la forme a subi un heureux lifting. Les graphismes sont enfin réalistes, l'intelligence artificielle fait plaisir à voir et l'interface de gestion de votre groupe, bien que complexe, demeure simple d'utilisation. Vous comprendrez l'enthousiasme du test.



CD

Duel Field

■ Duel Field. Un mélange d'échecs et de Magic, l'assemblée décide-t-elle à jouer sur le Net. Cette version vous permettra d'en apprendre les bases.





Radeon

L'obsession de la perfection



ATI RADEON 8500

- Moteur géométrique T&L (jusqu'à 75 millions de triangles/s)
- Implémentation complète des nouvelles fonctions DirectX 8.1
- Lecture DVD 100% matérielle
- Support exclusif TRUFORM



ATI RADEON 7500

- Moteur géométrique T&L (jusqu'à 40 millions de triangles/s)
- Implémentation avancée des fonctions DirectX 8
- Support du bi-écran et sortie TV en standard
- Lecture DVD 100% matérielle

Ch. et Shiner

Strubed i/vital

TRUFORM Face



www.ati.com

Des anges passent



Les anges de Charlie's Angels.

L'éditeur français a en effet signé un accord avec Sony Picture Entertainment afin d'exploiter la licence de *Charlie's Angels*, plus connu dans nos contrées sous le nom de *Drôles de dames*. Cela concerne autant la série des années 70 que le film sorti récemment avec Lucy Liu, Cameron Diaz et Drew Barrymore, mais on ignore s'il s'agira d'une simple adaptation du long métrage ou d'une intrigue originale. On devrait logiquement se retrouver face à un jeu d'aventure-action avec des phases de combat. C'est prévu sur Xbox, PS2, GameCube ainsi que sur PC, évidemment (c'est un peu ce qui nous intéresse) et la sortie coïncidera probablement avec celle du second film, *Charlie's Angels : Halo*. Une date ? Bah non.



Oeil pour l

Primal soft nous met dans de beaux dra... gons.

Les Russes se font de plus en plus présents dans le domaine du jeu vidéo et lorsque l'on voit *I of the Dragon*, le nouveau projet du studio Primal Soft, on se dit que c'est plutôt une bonne chose. Dans un monde heroïc-fantasy classique, vous campeerez un esprit invoqué par les sages d'une contrée envahie par des monstres. Afin de repousser leurs assauts, vous prendrez possession du corps d'un jeune dragon (au choix parmi trois contrôlant différents éléments : eau, feu et terre) dont les capacités évolueront en cours de jeu. Il y a en tout une centaine de sorts, allant du missile magique à l'éruption volcanique, en passant par les tremblements de terre et l'édification de



■ OMBLE TON CORPS On nous promet des animations à base de squelettes particulièrement travaillées et réalistes.

forteresse. Voilà qui fait fortement penser à l'ancien Magic Carpet, d'autant que les magnifiques environnements se modifieront eux aussi en temps réel selon l'effet de vos sortilèges, mais vous pourrez en plus vous incarner temporairement dans n'importe quelle créature. Reste à trouver un éditeur et une date de sortie autre que « when it's done ». ■

We need you !

Pour la reine mais pas pour Eidos.

Afin de promouvoir la sortie de son excellent *Commandos 2*, Eidos Grande-Bretagne a eu une riche idée marketing : diffuser sur les téléphones portables une pub prenant la forme d'un appel sous les drapeaux. « Merci de vous présenter

immédiatement à votre centre de recrutement pour effectuer votre deuxième période de service militaire. *Commandos 2* sur PC, c'est plus vrai que nature - vendu dès aujourd'hui par Eidos », clamait celle-ci. Plutôt amusant mais cela a fait couler cher à l'éditeur puisqu'un consort britannique a porté plainte. Eidos a retiré sa campagne et présenté ses excuses. L'autorité concernée (Advertising Standards Authority) ayant considéré que le message pouvait prêter à confusion. Faut dire que dans consort, il y a aussi « écrit ». ■

Raz-de-marée liquide

Serie au succès de *Battle Realms* le studio Liquid Entertainment travaille déjà sur plusieurs nouveaux projets. Rapidement devrait apparaître un add-on, suivi à plus long terme de *Battle Realms 2*. Enfin, même s'il n'a pas encore de nom, un projet de jeu de rôle se déroule dans cet univers est en cours de développement. Ça ne change pas avec *Castillo*.

Divorce hivernal

Le différend juridique entre Interplay et Bioware a pris des proportions épiques à tel point que le contrat de distribution entre eux a été rompu. *Neverwinter Nights* l'un des JRPG les plus attendus du moment, est toujours prévu pour le début de cette année mais il n'a désormais plus d'éditeur. Gageons qu'il en trouvera un rapidement.

Tournage de nuit

Nocturne l'excellent shock à l'ambiance horreur-fantastique de chez Take2, va être adapté au cinéma. C'est comme d'habitude Dimension Films qui s'y colle avec une sortie programmée pour début 2003.

Changement d'identité

Et hop ! deux jeux qui changent de nom. Le premier, pour des raisons d'identification du produit, est *Signa*, d'Alex Gardner (chez Microsoft) qui devient *Impossible Creatures*. Quant au *Duke's Black Skies* de Rock, c'est à cause du coût prohibitif de la licence d'Ozzy Osbourne (charisme ambivalent du groupe Black Sabbath) qu'il redevient *Savage Skies*.

100°C
BRULANT

CHAUD

FROID

0°C
GLACE



■ **MICHAËL BARS** C'est clairement le succès des deux Toy Story qui les petits soldats doivent leur retour sur le devant de la scène.

3DO continue à jouer aux petits soldats.

Chez 3DO, lorsque l'on tiens un filon, c'est à quatre mains : pas question qu'il file avant de l'avoir épuisé. La preuve avec Army Men RTS. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu de stratégie temps réel, genre étrangement encore inexploité par les petits soldats verts.

La bonne nouvelle, c'est que la réalisation a été confiée à Pandemic Studio et bénéficiera donc du même moteur 3D que Dark Reign 2. Au programme, des missions variées (sauvetage, destruction, protection, etc.), de nombreuses unités (infanterie, véhicules terrestres et aériens), de l'humour et une approche grand public de l'action. Dans un souci de simplicité, la collecte des ressources a, par exemple, été automatisée. Reste que les 15 niveaux devraient se révéler assez fun avec des environnements aussi originaux qu'un jardin, un salon ou une cuisine, d'autant que huit joueurs pourront s'y amuser ensemble. Débarquement prévu pour mars. ■



■ **EST-CE SUFFISANT ?** L'univers d'Army Men RTS suffira-t-il à le rendre original ?

Frag au grand air

GSC Game World aime son X-Ray Engine.

Après l'annonce le mois dernier de Hover Race exploitant la technologie X-Ray Engine, le développeur de Cossacks nous présente un autre projet : Oblivion Lost. Comme le titre n'est pas très parlant, je vais enfin pouvoir me sentir utile en vous expliquant qu'il s'agit d'un shoot 3D axé sur le jeu en équipe. L'univers sera futur-fantastique et les environnements mélangeant intérieurs avec extérieurs s'annoncent gigantesques. De plus, il sera possible de piloter divers véhicules et surtout, le fameux X-Ray devrait nous en mettre plein les yeux : Transform & lightning, polygones à gogos (10 000 pour certains personnages), gestion de la physique et des collisions très poussée, animation réaliste... la liste est longue. Voilà qui aurait pu effrayer un Tribes 2 mais la sortie de Oblivion Lost s'annonçant pour fin 2002, on y verra plutôt un successeur potentiel. ■



■ **FAIT COMME L'HÉLICO...** Ça va de fuel et de bombardements un hélico... mais les voitures seront aussi au programme.



Point de vue

Frédéric Dufresne
Rédacteur

Histoire de varier les plaisirs, je vais ce mois-ci me plaindre des développeurs, où plus exactement de ceux qui négligent un point essentiel des jeux, le fin. Beaucoup sembleraient croire que cet aspect se limite à un défilé des crédits. Non ! la fin d'un jeu doit marquer la résolution d'une quête, le point culminant d'une aventure, or c'est souvent loin d'être le cas. Les exemples ne manquent pas : Wolfenstein vous propose un très classique affrontement de boss

La fin du jeu doit être une récompense, une apothéose, l'explosion de l'étoile noire !

avant d'enchaîner avec deux pauvres scènes intéressantes. Ghost Recon ne s'embarrasse même pas de la moindre séquence

et Soul Reaver 2 offre certes une longue scène passionnante mais qui se termine abruptement pour annoncer une suite. Frustrant dans les trois cas. Sachez, amis développeurs, que lorsque l'on veut de passer 15, 20 ou 60 heures sur votre jeu, nous espérons une récompense, une apothéose, l'explosion de l'étoile noire ! Si Square Soft peut le faire pour ses Final Fantasy, pourquoi pas les autres ? ■

Vous pourriez
vous laisser
prendre
au jeu !...



Un réalisme incroyable.
Six disciplines.
Des circuits prestigieux.
Des motos à couper le souffle.
Jusqu'à 8 joueurs en LAN

Des sensations encore plus intenses
grâce au processeur Intel Pentium 4.



Traffic



Grand Prix



Supercross



Motocross



Trial



Freestyle



Motoracer **Mr3**



Bref

■ **ON NE CHANGE PAS...**
Si Rebel Act (Severance) a fermé ses portes, c'est pour mieux resnaître sous le nom de Digital Legend et préparer *Nightfall Dragon*, un jeu... d'action dans un univers heroïc-fantasy. Ils insistent, les boogues !

■ **MAIN DANS LA MAIN**
Quand certains se disputent, d'autres s'allient. C'est le cas d'Electronic Arts et de Disney, le premier distribuant désormais les produits du second.

■ **FRAG TV**
Les Américains vont accueillir une chaîne consacrée aux jeux vidéo du nom de G4 Media (accusé rapport avec nous), qui retransmettra entre autres les tournois de la CPL. D'après lui en prime time ?

■ **MORDS-Z'Y L'OEIL**
Take 2 et Ubi Soft vont se peindre les doigts. Le litige concerne les droits d'édition dans leur *Real Storm* (à l'heure de la Take 2 d'après car le droit de distribution en Europe leur appartient, Ubi Soft, qui s'en est chargé, contre-attaque car là est niché le Real Storm et que Take 2 leur doit quelques millions de dollars. C'est quand même devant les accords commerciaux.



Mirage joue la carte de l'originalité.

Les jeux de rôle PC nous ont habitués aux univers heroïc-fantasy, futuristes, voire même Steampunk, mais il faut reconnaître que jamais la Seconde Guerre mondiale n'avait été exploitée comme toile de fond. C'est néanmoins ce que fera *Another War*, développé par Mirage qui nous mettra dans la peau d'un aventurier pris entre une diabolique machination impliquant les grandes puissances mondiales et le désir de sauver un ami capturé par les nazis. Ce jeu à l'ambiance tristement réaliste débute dans un village français pour se terminer quelques mille écreens plus tard dans la ville assiégée de Leningrad. Entre temps, vous pourrez découvrir 120 armes, 50 niveaux aléatoires, 24 équipements militaires et beaucoup, beaucoup de dialogues. Reste à savoir si ce jeu (qui sera terminé pour Noël) trouvera un distributeur pour l'Hexagone. ■



■ **VIEILLOT ?** Même si les décors semblent détaillés, la réalisation a l'air un peu faiblarde. Ceci dit, comme l'a prouvé *Arkanam*, cela n'est pas l'essentiel.

La vie en grandia

Ubi Soft fait dans l'import de jeux de rôle.

Et pas n'importe quel. *Grandia 2* ne vous dit sans doute rien, mais sachez qu'il s'agit là de l'un des meilleurs jeux de rôle sur Dreamcast. Bien entendu, on y retrouve le design un peu particulier des JDR consoles (grosse tête et grands yeux), un scénario linéaire (mais passionnant) et des pouvoirs magiques aux effets visuels démentiels typiques du genre. La réalisation, entièrement en 3D, devrait pour une fois exploiter nos machines et surtout, vous pourrez découvrir l'étonnant système de combat qui a fait la réputation de ce jeu. Celui-ci, en semi-temps réel, tient compte des déplacements et des temps de préparation de chaque perso, vous permettant d'interrompre les actions de vos adversaires, de les retarder momentanément ou de contre-attaquer. C'est intelligent, riche et intuitif. Ubi Soft nous promet une version d'ici cet été. ■



■ **COMME AU CINEMA** La caméra en mouvement constant dynamise les batailles, optant pour des angles impressionnants.

(Mais qui
le fait vibrer
plus que moi ?)

Les accessoires de jeu
Thrustmaster.

Faites l'expérience !

Séduction



Firestorm™
Dual Power Gamepad

Passion



Force Feedback
GT Racing Wheel

Emotion



Top Gun™ Fox 2 Pro
Shock™ joystick

Pour PC

THRUSTMASTER®

Thrustmaster® est une division du groupe Guillemot Corporation.
Guillemot France S.A. - BP 2 - 35204 La Gacilly Cedex
Tél : 0 825 857 810 Fax : 02 99 76 94 17

www.thrustmaster.fr

© Guillemot Corporation 2001. Thrustmaster est une marque de Guillemot Corporation. Firestorm est une marque déposée de Farnet S.p.A. "Top Gun" et "Fox 2 Pro" sont des marques de Paramount Pictures. Tous les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Photos non contractuelles. La conception graphique, le contenu et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays.

Froid devant !

Le nouveau projet de David Cage, Fahrenheit, se découvre...

David Cage, c'est un peu le Peter Molyneux français. Ce monsieur, auteur de Nomad Soul, a tellement de choses intéressantes à dire sur le marché du jeu vidéo ou encore sur le rapprochement entre le monde du cinéma et celui du jeu, que vous n'avez pas intérêt à avoir oublié votre magnéto le jour de l'interview ! Bon, passons sur le fait que c'est justement ce qui nous est arrivé, pour en venir aux faits. Difficile de décrire Fahrenheit tant l'équipe de Quantic Dream s'est attelée à en faire quelque chose de différent. Fahrenheit, même si David Cage redoute d'employer ce terme, est un film interactif. Du film, il emprunte son mode de narration (posé le joueur au centre d'une histoire mettant en scène deux héros mais également des personnages secondaires forts) et son mode de réalisation (utilisation des caméras jamais vue dans un jeu). De l'interactif, il emprunte ce côté qui permet de faire des choses (sic !) mais de manière très simple puisque l'interface, qui s'oublie en quelques secondes, permet de



MEURTREUR MALGRÉ LUI Le visage de Lucas Kane est hyper détaillé mais ce n'est pourtant pas la dernière version du moteur. Quand on vous dit qu'on va vers toujours plus de réalisme !

regarder dans tous les coins du décor et simplement d'interagir (sans plus de précision) avec les objets. Lorsque vous déclenchez une action, soit elle se réalise contextuellement, soit elle

nécessite votre intervention. Inspiré du Quicktime Event de Shenmue, un jeu Dreamcast, vous vous retrouverez parfois à reproduire des mouvements à l'aide de la souris (en la bougeant de



ENTRÉE EN SCÈNE Voilà l'ambiance la plus cinématographique et dynamique que Fahrenheit utilise.



■ O-MON HUN0000 ! La parole
aux deux inspecteurs. Vous
pouvez interfirer avec tout ce
que vous voyez à l'écran.



■ LET IT SNOW L'action se déroule à New
York, en plein cœur de Manhattan.

gauche à droite pour simuler le
nettoyage d'une flaque de sang
avec un balai, par exemple).
La séquence d'intro, dans laquelle
l'un des deux héros du jeu, Lucas
Kane, devient fou et assassine le

client d'un Diner, prend vraiment
aux tripes, comme ces films qui
dérangent. Mais ensuite, c'est à
vous de jouer, c'est à vous de
décider ce qu'il convient de faire.
Vous enfuir les mains et le visage
plein de sang ? Faire disparaître
méticuleusement tout ce qui
pourrait vous accuser ? Une fois
que vous serez passé à la scène
suivante, c'est encore vous qui
jouerez le rôle du détective Carla
Valenti et mènerez l'enquête sur
l'assassinat du Diner, que vous
venez en fait de commettre !
Fahrenheit permet en effet
d'incarner plusieurs personnages
à tour de rôle. Vous comprenez
donc l'histoire au fur et à mesure,
disposant des indices des uns et
des autres, comme dans n'importe
quel film. Vous l'aurez compris,

c'est sur ce savant mélange de film
et de jeu que joue Fahrenheit.
Et ce n'est pas sa structure qui me
fera mentir puisque, découpé
comme une série américaine,
à raison d'un épisode par mois,
chaque épisode se terminera par
un cliffhanger du meilleur effet.

Si vous n'avez pas tout
compris à cet article, ce n'est pas
complètement ma faute car, comme
nous le disait David Cage avant la
présentation de Fahrenheit : « Tant
que vous n'aurez pas vu le jeu, vous
ne pourrez pas comprendre ce que
je dis et tant que vous n'aurez pas
entendu ce que j'ai à vous dire,
vous ne comprendrez pas le jeu. »
Heureusement, il nous reste du
temps puisque le premier épisode
de cet ovni ludique n'est prévu que
pour le mois de mars. ■



Q&R

**DAVID
CAGE**
Chef de projet

Quel est le concept

de Fahrenheit ?

Fahrenheit est un jeu

d'aventure interactif,

contenant une série de

scénarios, découpés

en épisodes, avec un

cliffhanger à la fin de

chacun de ces épisodes.

Plus précisément, dans un

premier temps une série

de 12 vidéos, à moyen du

quel nous Avec Fahrenheit

vous bal est de toucher

le plus grand nombre

de personnes, sans

pour autant se couper

des Hardcore gamers

Parlez-nous de

l'utilisation des

caméras dans

Fahrenheit ?

Dans les deux vidéos

la caméra est souvent

fixée sur le héros

et souvent de nos jours

me nous permet pas de

changer sans son

meilleur pour l'instant

avec la caméra. La caméra

de la caméra est la caméra

du personnage dans

Fahrenheit, je veux que la

caméra soit un outil au

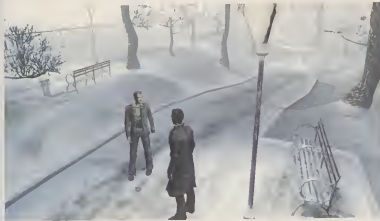
service du gameplay,

que le joueur joue avec

elle pour découvrir les

les héros découvrir les

les héros découvrir les



■ X-FILES Une rencontre dans un parc complètement désert. Gorge Profonde aurait-il des informations à divulguer ? Notez que les décors sont
entièrement recouverts de neige... De là à dire que le climat et la température jouent un rôle essentiel dans le scénario...

L'homme des hautes plaines

Headfirst acquiert la licence de Deadlands.

Jeux de rôle et jeux vidéo ont bien des points communs. Outre le fait de transformer leurs pratiquants en psychopathes assoiffés de violence, les conversions d'un support à l'autre se multiplient. La preuve avec Headfirst qui,



■ **INOUDÉMENT** Les développeurs semblent avoir réussi à capturer l'ambiance du jeu.

n'ayant pas encore terminé son prometteur Call of Cthulhu, se lance dans l'adaptation de Deadlands. L'action de cet univers alternatif se situe en 1877 et se déroule durant la guerre de Sécession en Californie. Un gigantesque tremblement de terre met à jour une nouvelle ressource : le Ghost rock. Depuis, d'étranges êtres surnaturels parcourent l'Ouest, semant terreur et destruction. Ce sera à vous de jouer leurs méfaits dans le cadre d'un jeu d'action 3D. L'ambiance est résolument western mais agrémentée d'armes et de machines bizarres fonctionnant au Ghost rock. Voilà qui fera plaisir aux nostalgiques d'Outlaws. Deadlands ne dégalnera malheureusement pas avant 2003. ■

ET téléphone banc

Le premier cyber banc public hacké.

Parmi les bonnes idées de Microsoft, on trouve celle de fabriquer et d'installer un banc public équipé de prises modem. C'est lors d'une bien belle et bien marketing cérémonie que l'entreprise américaine avait inauguré l'édit banc, installé dans les jardins de l'abbaye

de St-Edmundsbury, en Angleterre. Passons sur le choix discutable du pays (consulter son PC en plein air dans une région aussi pluvieuse, faut le vouloir) pour en venir à ce qui devait inévitablement arriver : le banc public a été hacké ! Certains l'ont pris pour une cabine téléphonique gratuite et deux adolescents n'ont pas hésité à appeler monsieur Gates pour le remercier de sa générosité. Décidément, quel altruiste ce Bill ! ■



■ **MORT OU VIVANT** Même s'il intègre des aspects fantastiques, l'univers Deadlands reste rivé tout tourné vers le western.

De pire empire

Le Deus Ex made in CDV ?

L'éditeur allemand vient en effet d'annoncer un jeu rappelant fortement le chef-d'œuvre de Warren Spector. Sabotage : Fists of the Empire se déroule dans un univers futuriste et vous y incarnerez un agent chargé des missions de... sabotage, évidemment. Le scénario vous permettra d'éventuellement changer de camp (ça sent l'empire despotique) en cours de route et la jouabilité s'axera autour de combats, de discussions et de phases d'infiltration. L'aspect rôle n'a pas non plus été oublié puisqu'il sera possible de modifier les caractéristiques de votre avatar pour le transformer en un véritable super héros. Il nous faudra néanmoins patienter jusqu'à la moitié de l'année 2002 pour voir ce que donne le premier Deus-Ex-like. ■



■ **PLUS QU'UN CLONE** La jouabilité fait penser à Deus Ex, mais le design s'annonce original.



STÉRÉO



HAUT-PARLEURS CREATIVE® SURROUND SOUND

LA RÉALITÉ AUDIO PUISSANCE⁶

La puissance à l'état pur associée à une qualité et un réalisme sonore surprenant, c'est la garantie sans concession proposée par les configurations de haut-parleurs 5.1 de Creative.

La nouvelle gamme MegaWorks® et Inspire® 5,1 vous fait plonger dans l'univers du divertissement audio haute définition.

Que vous soyez un passionné de jeux, de musique ou de cinéma, il y a toujours un système Creative pour vous emmener jusqu'au bout de votre plaisir.

Tous nos haut-parleurs s'associent à la perfection avec l'ensemble d'une gamme de cartes, son dont les nouvelles cartes Sound Blaster® Audio

www.creative.com



Copyright © 2004 by John Wiley & Sons, Inc. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, scanning, or otherwise, without prior written permission from John Wiley & Sons, Inc. For more information, contact the Permissions Department, John Wiley & Sons, Inc., 111 River Street, Hoboken, NJ 07030, (201) 748-6000, or <http://www.wiley.com/go/permissions>.

Dites yes aux Dinos

Le Jurassic Park déjanté de Monte Cristo.



■ UN AIR DE ZOO TYCOON. Veillez à bien enfermer vos dinos, ils risqueraient de faire du mal au visiteurs.



N'écoutez pas ce que l'on vous dit, ce n'est pas avec le diable que Monte Cristo a signé un pacte, mais avec le dieu des Jeux de gestion, et ce n'est pas leur prochaine sortie qui me fera mentir. Si on se doutait après les films Jurassic Park que la gestion d'un parc d'attraction exploitant les dinosaures finirait par voir le jour, l'approche de Dino Island n'en surprend pas moins. L'univers s'annonce en effet complètement délirants, s'éloignant grandement de la rigueur habituelle de la plupart des produits du genre. Outre la construction d'attractions assez débiles (combat de dinos, chasse au cochon ou à l'autruche, sports collectifs, saut d'obstacles, etc.), vous pourrez produire les dinosaures les plus bizarres en croisant différentes races. Les possibilités sont nombreuses, l'ambiance fort sympathique, reste à voir ce que donnera le moteur et la profondeur de l'aspect gestion. ■

GTA l'horizon

Rockstar donnera bientôt un concert sur PC.

Après deux épisodes ayant provoqué un scandale dans les médias grand public, Rockstar a préféré conserver un profil bas sur le développement de GTA III, sans pour autant minimiser ses ambitions. Le fond reste le même : on incarne un petit truand tentant de se faire une place dans le milieu en remplissant diverses missions (vol, extorsion, assassinat, etc.) avec pour principale originalité le fait de pouvoir utiliser n'importe quel véhicule, du camion de pompier à la dernière voiture de sport. Par contre, la forme a justement pris des formes. Fini la 2D, place à la 3D temps réel : la ville comme les véhicules et les passants sont magnifiquement modélisés, ce qui est d'autant plus fort que la zone de jeux est gigantesque et qu'il s'en dégage une réelle sensation d'activité. Le jeu fait actuellement un véritable carton sur PS2 et devrait débarquer sur PC en avril. ■



■ PAS SEULEMENT BEAU. L'aspect action, comme la conduite, s'annonce excellent.

CAMPAGNE MEDIATIQUE

Pour une fois, nous n'aurons pas été cherché bien loin le pub du mois. Celle de Zone Jeux qui prend le parti du cynisme nous a d'autant plus touché que toute la rédaction est scotchée sur Dark Age of Camelot, y compris la nuit. Le spectre du séjour au centre de désintoxication s'approche.

MEILLEURE PUBLICITÉ
DU MOIS



Déterminez-vous
il vous reste 30 jours.

ZONE
JEUX

LA CHAÎNE DE JEUX

Waterloo

La dernière Bataille de Napoléon

VOUS VOUS DITES BON STRATÈGE ?
VOICI LE JEU POUR LE PROUVER !



"C'est le meilleur jeu sur Napoléon
jamais produit"

WarGamer.com

si vous êtes un fan du genre, historique
ou stratégique en général, alors ce titre est
indispensable

82% Gamer's Pulse



Strategy First

breakaway



PC PS2 XBOX

Small vertical text on the right edge of the page, likely a legal disclaimer or copyright notice.

Des épées et des hommes

The Creative Assembly part en croisade.

Les développeurs de *Shogun Total War*, excellent jeu de stratégie s'il en est, s'attellent activement à une suite. Même s'il refuse de l'avouer, Luc a probablement eu recours à d'obscurs moyens de pression (les tarifs du Taignard ne sont pas très élevés) pour les inciter à s'occuper de sa période de prédilection, le Moyen Âge. *Medieval: Total War* couvrira ainsi l'ensemble du monde depuis le XI^e siècle jusqu'au XV^e. On y retrouvera des héros connus comme William Wallace (*Braveheart*), Jeanne d'Arc ou encore Kublai Khan et Marco Polo. Guerre de cent ans, invasion des hordes mongoles et croisades sont quelques-uns des conflits auxquels vous participerez. Les unités s'annoncent aussi nombreuses que réalistes et il sera possible de construire des châteaux. Il faudra cependant attendre jusqu'à la mi-2002 avant de lancer l'assaut. ■



■ UN AIR DE COSSACKS À l'instar du jeu de COX, il sera possible de contrôler plusieurs milliers d'unités.



■ CHANGÉZ Les châteaux serviront au cœur de la plupart des affrontements.

Un diable de papier

L'adaptation BD de Diable enfin disponible.

Les comics, ce sont des trucs avec des graphismes 2D et une animation incroyablement lente qui se vendent plutôt bien et servent parfois de produit dérivés à des films. D'ailleurs, l'éditeur Dark Horse a déjà à son actif la licence *Star Wars* et on ne s'étonnera pas que Blizzard lui ait confié celle de *Diablo*. Le premier album, disponible aux États-Unis, se nomme *Diablo: Tales of Sanctuary* et regroupe trois histoires (de Phil Arama et Dave Land) s'inspirant de l'univers du jeu sans pour autant s'appuyer sur le scénario de la saga. *Rage* narre la lutte que mène le Druide Azgar pour maîtriser son démon intérieur (un grizzli) lui ayant valu d'être banni. *The Hand of Naz* retrace les aventures du barbare Renit et du nécromancien Cairo en quête d'un artefact légendaire. Enfin, *Hatred's Bride* décrit le combat du Paladin Hale avec un démon qui ôtera la vie à remettre son existence en question. Voilà qui s'annonce intéressant. Restez aux fans à le commander sur le Net. ■

■ DANS LE TON Les dessins de Velasco sont dans le ton graphique du jeu.

Balles'attrape

Clusterball à les boules.

Mindscap revient sur le devant du PC avec *Clusterball*. À bord de vaisseaux, vous devrez collecter des boules de couleurs qui s'arrimeront à votre véhicule, puis les mener à travers un anneau afin de collecter des points. L'intérêt provient évidemment du fait que vous n'êtes pas seul (huit en Multi) et que vos adversaires tenteront de voler votre cargaison en vous détruisant. Pour vous en sortir, il faudra optimiser votre engin (16 paramètres), utiliser à bon escient la dizaine de power-up disponible (boost, rayon tracteur, etc.) et surtout savoir tirer profit des environnements. Ces derniers, au nombre de 11, reprennent des lieux célèbres (*Stonehenge*, l'île de Pâques, *Taj Mahal*, etc.) à la topographie variée. Début de la visite en mars. ■



■ INERTIE À CO Plus vous trainerez de balles, plus le contrôle de votre vaisseau sera difficile. Ne soyez pas trop gourmand.

**Vous n' imaginez pas le nombre
de cadeaux cachés derrière ce CD**



**Avec Wanadoo, vous avez 2 fois plus de temps pour
faire tranquillement vos courses de Noël sur Internet.**

En ce moment, Wanadoo double vos heures d'Internet*
sur les forfaits Wanadoo Intégrales Internet tout
compris (accès + contenu).

Alors insérez vite ce céderom

pour vous informer et vous abonner, il coche par

N°Azur 0 810 555 999

pour appel gratuit

sur **wanadoo.fr**

avec **France Télécom**, **France Télécom**, **Magasin** et **Wanadoo**

* Sur Wanadoo, les forfaits Wanadoo Intégrales Internet offrent 2 fois plus de temps d'accès à Internet par rapport aux forfaits Wanadoo Intégrales Internet standard. Les forfaits Wanadoo Intégrales Internet sont disponibles sur les lignes Wanadoo Intégrales Internet. Les forfaits Wanadoo Intégrales Internet sont disponibles sur les lignes Wanadoo Intégrales Internet. Les forfaits Wanadoo Intégrales Internet sont disponibles sur les lignes Wanadoo Intégrales Internet.



London Calling

Quand Codemasters organise son petit festival privé.

De plus en plus, à côté des grands salons officiels comme l'E3, les développeurs organisent leurs propres « événements » où toute la presse est conviée. L'Activate pour Activision, le Gamestock pour Microsoft, et le Codefest 2001 pour Codemasters, un des nouveaux grands noms du jeu PC. Grand nom plein de grands projets pour l'an prochain. Lisez plutôt.

Les 22 et 23 novembre, c'est une bonne centaine de journalistes européens qui fut invitée sur les bords de la Tamise pour découvrir, d'une suite d'hôtel à une autre, les jeux en cours de développement chez Codemasters (éditeur d'Opération Flashpoint et heureux détenteur de la licence Colin McRae entre autres incontournables). Pas de vraies surprises, puisque leurs produits à venir nous étaient connus depuis un certain temps (Codemasters communique presque quotidiennement avec les journalistes). Le Codefest a surtout été l'occasion pour les producteurs d'expliquer longuement à la presse la teneur de leurs projets, qui prennent des tournures parfois inattendues. La première surprise vient de Toca, troisième du nom (qui devrait d'ailleurs s'appeler en France Toca Race Driver), qui ne sera pas un



La qualité des graphismes de Dragon Empires est impressionnante, même en gros plan. En haut à gauche, le jeu de stratégie Dark Age of Camelot et à droite, le jeu de course Anarchy Online des cours de la rédaction ? Réponse au printemps !

Une dizaine de jeux en préparation : Codefest joue dans la cour des grands.

simple jeu de course mais se verra agrémenté d'un scénario ! S'inspirant en fait des jeux type Privateer ou Wing Commander, Toca va nous faire vivre les premiers pas d'un jeune et ambitieux coureur de touring car. Victoires, défaites, rivalités, amour... Entre deux courses, tout cela nous sera conté par des scènes en motion capture, qui, selon le principe du scénario dynamique, évolueront

selon les succès ou les échecs connus par le joueur. Bref, c'est ambitieux, assez novateur, même si on ne sait pas très bien à quoi ressembleront les courses, qui devraient tout de même rester l'essentiel du jeu.

Ambition au programme

Autre jeu de course très ambitieux et surtout très attendu, Colin McRae 3, qui semble lui aussi forger vers un rien de « simulation » puisque le mode Grand Prix nous oblige à incarner Colin McRae himself, en courant pour l'équipe Ford dans les courses faites par notre ami Colin dans la saison passée. Un rien frustrant pour ceux qui n'aiment pas les Ford, mais, qu'ils se rassurent, d'autres pilotes et d'autres véhicules seront disponibles dans les autres modes de jeu. Pas encore d'images PC : la version ne devrait sortir que début 2003 !

Autre projet ambitieux, qui s'éloigne radicalement des courses de voiture, Prisoner of War. Après les jeux d'infiltration, comme Rogue Spear et consorts, Codemasters s'apprête à inventer le jeu d'infiltration : Prisoner Of War nous fera incarner un pilote allié de la



■ À DONNÉ* Les développeurs nous promettent une qualité photographique pour Colin McRae 3, véritable « jeu de rôle » sportif. Ils ont encore toute une année pour tenir parole (ici, un screen Xbox).



WELSHMATHOM Les graphismes IGI 2 ont améliorés... mais les interactions avec les ennemis restent perfectibles.

Seconde Guerre mondiale chargée d'être espionner un camp de prisonniers de guerre géré par le Wermacht où se passent des choses étranges, pas de s'en évader pour aller faire son rapport à ses chefs. Mission d'autant plus difficile que les gardes allemands ne seront pas ses seuls obstacles : les officiers anglais et américains prisonniers, bénéficiant d'un traitement de faveur (les camps de la Wermacht respectaient la Convention de Genève à la lettre), voient d'un mauvais œil ce trouble-tête qui pourrait agacer leurs geôliers... Bénéficiant d'un moteur agréable à l'œil, ce soft devrait surtout mettre en scène une multitude de PNJ à l'intelligence artificielle remarquable, codés comme soldats allemands. Le jeu est prévu pour sortir fin 2002.

Moins novateur mais attendu comme le loup blanc par les fans, Project IGI 2 s'annonce plutôt sympathique, son producteur annonçant comme « le jeu qui

Au programme de Codemasters l'an prochain : guerre et sport. Très viril, tout ça !

corrige tous les défauts du premier ». Pas facile, bien scénarisée, cette suite nous mettra une nouvelle fois dans la peau de l'agent Jones, chargé cette fois de mettre fin au projet de « satellites tueurs » chinois, dont le but est de neutraliser le bouclier « Guerre des étoiles » mis en orbite dans un futur proche par George W. Bush Junior (c'est fou ce que ça donne envie d'aider les Chinois, comme préambule). Si la version montrée au Codefest semble satisfaire les ambitions des ses auteurs, on peut se demander s'il ne risque pas de ressembler à un simple add-on lors de sa sortie...

Enfin, *fast but not loast*, la grande déception de ces deux jours

« été l'absence totale de démonstration de Dragon Empires, l'univers persistant en développement chez Codemasters. Tout juste a-t-on pu savoir que le jeu tournerait autour de l'affrontement de clans devant s'emparer des cinquante cités composant cet empire virtuel. En tout cas, les graphismes s'annoncent somptueux (avec un petit côté japonais assez original sur PC) et le bêta-test devrait commencer au printemps, on a hâte ! Tout ceci péniblement digéré (un peu comme la nourriture anglaise), il ne nous restait plus qu'à regagner nos pays respectifs en rêvant déjà aux futures versions jouables... ■



■ **AGENT SPÉCIAL** Dans Prisoner of War, vous devrez vous évader d'un camp allemand de la Seconde Guerre mondiale. Festoche ? Vous changerez vite d'avis : l'ambiance n'a rien à voir avec Stalg 13 !



■ **À TÊTE À CLAQUES** C'est ce petit frimeur qui vous mènera l'ascension dans Toxa.



Mort ou vif

Zombie fait revivre le Western.

Les fans d'épéon et de fouet vont être aux anges puisqu'ils pourront bientôt profiter d'un nouveau shoot 3D exploitant l'univers western. Wanted : Dead or Alive, de Zombie Studios (Spec Ops entre autres) vous proposera d'incarner un shérif ou un hors-la-loi. L'action sera agrémentée d'un aspect jeu de rôle non négligeable puisque vous pourrez accumuler de l'argent en jouant par exemple (et en trichant) pour améliorer votre équipement



■ DÉJÀ VU. Zombie a opté pour le désormais classique moteur LithTech.

et votre monture (oui vous pouvez upgrader votre cheval). Il sera d'ailleurs possible de parcourir le pays par ce moyen ou en train, voir en bateau à vapeur. La trame principale proposera plusieurs

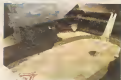
alternatives, même si le scénario s'annonce de l'aveu de son auteur, plutôt manichéen. Nous devrions pouvoir juger cela d'ici la fin de l'année. ■

■ CHACUN SON MÉTIER. L'importance de l'aspect rôle n'est pas anodine mais on y arrive sans doute en faisant son propre personnage.

La reine des morts

La mise à mort virtuelle selon Soft Enterprises.

En attendant la sortie d'Unreal Tournament 2 (une rumeur évoque juillet), les concurrents se bousculent au portillon. Parmi eux, Reality Deathmatch (anciennement Arena, d'où le jeu de mots du titre de cette news... oui, ça va loin) qui vous permettra de participer à une émission de télé futuriste dans laquelle des gladiateurs modernes surarmés s'affrontent. Au programme : 13 arènes variées, une dizaine d'armes différentes, 17 personnages spécifiques, une I.A. développée pour les affrontements en Solo, même si le Multi sera à l'honneur et un système à base d'argent pour compléter votre arsenal et monnayer vos résurrections. Reste à savoir si cela sera suffisant pour détrôner Quake III et Tournament. ■



■ À MOI. Le moteur du jeu sera propriétaire et semble disposer d'une bonne présence.

Vu sur le Net

Ces voisins qui ouvrent les portes des maisons closes.

Les Danois sont des gens charmants, mais mieux vaut ne pas troubler la tranquillité de certains. Ainsi, des voisins d'une maison close de Copenhague, lassés des vœux (sic) de clients ainsi que de l'absence de réaction des autorités malgré leurs nombreuses plaintes, ont décidé d'agir. Leur arme ? Un appareil photo numérique et Internet. Des clichés des habitués ainsi que de leur véhicule se sont ainsi rapidement retrouvés sur un site évidemment consulté par des épouses suspicieuses. Bien que totalement illégale, puisque la prostitution à l'inverse du proxénétisme est autorisée au Danemark, cette idée compréhensible dans une certaine mesure (allez camper une petite semaine au bois de Boulogne pour voir) s'est avérée particulièrement efficace. Le Net serait-il la nouvelle arme des puritains ? ■

"REGARDEZ-VOUS EN FAÇON VOTRE MARI VEUT-IL VÉRIFIER VOTRE NUMÉRO DE CARTE BANCAIRE ?"





CERTAINES

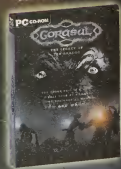
HISTOIRES

NE SE RACONTENT PAS...

ELLES SE VIVENT!



DÉBUT DES
NUITS BLANCHES
LE 4 FÉVRIER



WWW.GORASUL.COM

DEVENEZ RADIN.



La valeur de votre GEN4
remboursée en bon d'achat
à valoir sur **PRICEMINISTER** !
Tapez le code secret **GEN4152**
dans le champ "Utiliser un coupon"
avant de payer.

PRICEMINISTER.COM

Achetez et Vendez. **A moitié prix.**

CD LIVRES DVD VHS JEUX VIDEO



Hors-sujet

UNE ACTUALITÉ SUR MULTIPLES SUPPORTS (DVD, CINÉMA, LIVRES, BANDES DESSINÉES, JEUX, ETC.) DE PRODUITS QUI, COMME LE JEU VIDEO, ABORDENT L'IMAGINAIRE SOUS TOUTES SES FORMES.



Jack Burton dans les montagnes d'Indonésie

Une joyeuse comédie fantastique dans laquelle un routier contre les plans d'un redoutable magicien chinois qui n'a qu'une idée en tête : se marier pour gagner plus de puissance ! Au début plutôt sérieux, le film vire rapidement dans une parodie de plus en plus débridée pour se terminer en irrésistible pastiche d'Indiana Jones. Jubilatoire et très amusant.

LES BONUS John Carpenter et Kurt Russell se retrouvent pour un commentaire audio enlevé et rigolo (sous-titré). Une demi-heure environ de scènes coupées, une fin alternative, une interview et un petit doc achèvent de rendre les bonus très agréables. Niveau technique, l'image est nette mais le son n'est qu'en 4.1. Ça passe tout de même.

■ De John Carpenter ■ FFE ■ Zone 2
■ son : DD 4.1 : anglais, DS 2.0 : français
■ sous-titres : anglais, français ■ 1145 ■ 30 € (200 F) env.

Strange Days



Une série noire cyberpunk réalisée par la femme de James Cameron ! Inutile de dire que le mari, en plus d'avoir signé le scénario et produit le film, a mis son grain de sel partout.

Quoi qu'il en soit, voici un spectacle rythmé qui bénéficie d'une histoire bien ficelée, tenant autant de la science-fiction que du polar. En prime, des comédiens très en forme (Angela Bassett et Ralph Fiennes en particulier).

LES BONUS Peu de choses intéressantes à part un incroyable commentaire audio d'une heure consacré à l'impressionnante scène d'ouverture en vue subjective ! Elle y est disséguée durant un véritable cours de cinéma menée par Kathryn Bigelow. Sinon, on trouve deux scènes coupées et deux bandes-annonces. Le Dolby Digital anglais est absolument démentiel.

■ De Kathryn Bigelow ■ 20th Century Fox ■ Zone 2 ■ son : DD 5.1 : anglais, français
■ sous-titres : français, anglais ■ 2110 ■ 20 € (190 F) env.

Jeu de rôle - Gen4

34 € (230 F) env.

Feng Shui



Vous aimez les films d'action hong-kongais, les mystères et la magie ? Alors foncez sur ce jeu de rôle épique dans lequel des ralentis permettent d'enchaîner les actions les plus improbables ! On incarne des guerriers du secret et on affronte triades, sorciers et créatures diverses à coup de kung-fu, de sorts ou de ruses en tous genres, et en menant des enquêtes. Un jeu de rôle idéal si vous avez aimé Max Payne : de l'action à l'état pur !

Jeu - 3 à 6 - Un joueur de 10 ans - De Fantasy

20 € (150 F) env.

L'Épervier

En plein XVIII^e siècle, un corsaire du Roi pourchasse les essences d'un crime dont il est lui-même accusé. Après avoir essayé poursuites et déconvenues, l'Épervier passe enfin à l'attaque et c'est jubilatoire ! Un épisode exotique en Guyane, rythmé et passionnant, qui justifie la découverte de la série, ou sa relecture !



BD - CD - De Fleischer & Gollner

Coutume - 12 € (100 F) env.

Jaguar

Des amazones qui asservissent les hommes, une jeune fille d'aujourd'hui et un fils, une civilisation avancée qui semble tirer les ficelles d'une drôle d'histoire... Voilà ce



que comporte Jaguar, une série hors du temps, dessinée par un peintre et pleine d'étrangeté dans laquelle la réincarnation le dispute au paradoxe temporel.

10-12 ans - avec adultes
100 € (100 F) env.

Le Ruistre



Dans un moyen âge sombre et violent, le chevalier errant et sans scrupules Jacques le Ruistre ne dégoûte pas ! En livrant des détestables, il n'hésite pas à jeter la vieillesse qui l'accueille en son château et à blesser plusieurs de ses gens. On l'a compris : le personnage central de cette série est un méchant, au osme tte avec un monde médiéval républicain. Les dialogues en ancien français et le dessin soigné font de cette oeuvre série une réussite.

10-12 ans - avec adultes
100 € (100 F) env.

Kérioth



Suite de cette série steampunk qui mêle espionnage, aventure et exploration. On y retrouve nos deux héros scaphandriers, cette fois aux commandes d'un sous-marin échappé d'un royaume de Jules Verne. Au programme : navigation, désillusions, combats et action ! À acheter les yeux fermés.

10-12 ans - avec adultes
100 € (100 F) env.

Les Teutoniques



Suite de cette série historique qui se déroule dans la Pologne du Moyen-Âge. Toujours aux prises avec des Chevaliers teutoniques manipulateurs qui n'ont rien trouvé de mieux que d'enlever sa femme, le jeune Carol de Bogdeniek n'est pas au bout de ses tourments. Un dessin un peu rigé mais en bon moment tout de même.



DVD

Phoebe apprend (comme elle peut) à faire du vélo, Monica et Chandler se fiancent (et plus si affinités), Janice vient mettre le boxon (normal), Rachel fête (douloureusement) ses trente ans, Joey décroche (miraculeusement) un rôle dans un film historique : bref, les réjouissances sont au programme, en plus de guest-stars inattendues comme Denise Richards et Gary Oldman. Difficile de ne pas succomber au charme de cette saison 7 très réussie.

LES BONUS Comme c'est l'usage chez Warner pour les coffrets Friends, les suppléments sont quasi inexistantes et la compression n'est pas franchement réussie.

Mais que voulez-vous, quand on est accro, on est accro !

Saison 7 ■ Warner Home Video ■ Zone 2 ■ son DS 2.0 : anglais, français

■ Sous-titres : français, anglais ■ 61 € (100 F) env.

Les Soprano



Ça n'allait déjà pas très fort pour Tony Soprano dans la première saison, ça ne s'arrange pas dans la seconde ! Sa psy ne veut plus de lui alors qu'il aurait bien besoin de confier ses problèmes : sa sœur envahissante s'est installée chez lui, l'oncle Junior est sorti de prison, Chris, son jeune lieutenant, sombre dans la drogue et sa fille est retrouvée ivre morte ! Bref, que du plaisir pour le spectateur !

LES BONUS Quelques documentaires et interviews, et une bande annonce. C'est mieux que dans le premier coffret ! En prime, la série est au format 16/9* et l'image est impeccable de netteté.

■ Saison 2 ■ Warner Home Video

■ Zone 2 ■ son DS : 2.0 :

français, anglais ■ sous-titres :

français, anglais


■ env. 45 € (100 F) env.

Le roi-démon

Warrior Kings | Après Battle Realms, le nouveau challenger de Warcraft III pointe son nez.

Pour info

- EDITOR: Microsoft
- DEVELOPPEUR: Black Cactus
- GENRE: stratégie
- SÉRIE: none



Après Battle Realms et Empire Earth, avant Warcraft III, c'est au tour de Warrior Kings de faire saliver les fans. Nouveau pas en avant dans la stratégie en 3D, Warrior Kings va faire prendre un coup de vieux à tous les softs du genre par son approche à la fois belle et originale. On prend le pari ?

Une fois de plus, c'est une histoire de vengeance. Dans un XII^e siècle imaginaire, un pontife fou et cruel décide de lancer ses inquisiteurs aux trousses de tous ceux qui, de près ou de loin, pourraient menacer sa vie et son pouvoir, en les qualifiant du doux nom d'hérétiques. Parmi les victimes de son fanatisme, se trouve le père de notre héros, un duc du nord de la France (qui, dans ce Moyen Âge uchronique, se nomme toujours la Gaule), dont les riches terres ont excité la convoitise de cette église corrompue. Prévenu à temps par son père, le jeune héritier parvient à s'enfuir avec quelques soldats fidèles et traverse la Manche pour se mettre à l'abri et préparer sa revanche. Voilà, succinctement résumée, la première mission de Warrior Kings, l'ambitieux jeu de stratégie développé par Black Cactus, toute jeune maison de développement créée, notamment, par des anciens d'Exdos et Bullfrog, les pages d'expérience et de qualité, non ? Curriculum vitae des développeurs mis à part, on attendait beaucoup de Warrior Kings, dont le développement aigle nous avait légèrement inquiétés (Black Cactus et Sierra ayant rompu en mal dernier, d'où l'arrivée de Visuals), mais la vision de la version actuelle du jeu, dans leurs bureaux londoniens, a calmé nos angoisses.

Faire des économies

De Warrior Kings, on ne connaissait pour le moment que les bases de départ, le 3D et les trois « voies » d'évolution possible du héros – vers une civilisation népaléenne, une civilisation païenne ou un progrès technique accéléré. On savait aussi que l'économie, la faire de Warrior Kings un jeu de gestion, serait



■ RELIGION APPLIQUÉE. En brûlant un malheureux dans une effigie de bois, on obtient l'apparition de Wikka, dieu agricole au très mauvais caractère.

très importante, mais on ignorait les conséquences qu'aurait ce choix sur le jeu lui-même. Une économie saine sera une nécessité pour la gestion de ses propres armées – comme dans Cossacks, il ne suffira pas « d'acheter » des unités une fois pour toutes, mais il faudra être capable de les entretenir, de les nourrir pour être plus précis. Un défaut d'entretien ne provoquera pas de désertions parmi vos troupes,



■ BÂTISSEZ VOS FORS. Warrior Kings ne nous ramène dans les parties du monde connues à la fin du Moyen Âge, ici, l'Égypte, ultime refuge du pontife.



Comment est né Black Cactus ?

La société est née d'un désir commun : celui de faire un jeu de stratégie qui sorte des sentiers battus. Nous venions tous de développeurs importants : notamment Exodus et Bufftrop, et nous avions envie, après des projets plus ou moins fructueux, de faire notre propre jeu de stratégie qui nous attendrions en tant que joueurs.

C'est difficile, aujourd'hui, de travailler au sein de grosses structures ?

Dans notre expérience personnelle, oui. Pour moi, j'ai travaillé sur Dystopia Demons... mais je sais et je vous présente ce que nous avons fait. Rick, le lead designer sur Dystopia Demons III, nous comprenait qu'en tant qu'il y avait un besoin de liberté. C'est pour cela que vous avez quitté Sierra, après avoir commencé Warrior Kings chez eux ?

Chris : Oui, car il n'y avait jamais eu de conflit entre Sierra et nous. Ils ne comprennent pas notre méthode de travail. Ils étaient persuadés que nous ne leur rendrions pas nos idées, alors que nous avions l'impression de leur enlever du changement. En plus, je pense que le fait d'avoir à la fois Empire Earth et Warrior Kings dans leur catalogue ne leur plaisait pas. Ce départ a été une très bonne chose pour nous, et pour le jeu.

Quelle sera la taille des armées dans Warrior Kings ?

En fait, on pourra en avoir jusqu'à 1 000 unités à l'écran. Beaucoup de jeux, et ce moment, obligent à faire de petites armées, mais nous trouvons que ce compromis fait vraiment perdre le plaisir dans la prise d'un grand général, et c'est le but que nous recherchons. Je trouve que les jeux qui se concentrent sur de petites armées ne jouissent d'aucun des jeux d'élite, ce qui est intéressant mais pas ce que nous voulons faire - même si notre héros va gagner de nouveaux pouvoirs au cours de la campagne.

Comment va-t-on choisir son type de civilisation ?

À certains moments clés de l'histoire, vous devrez faire des choix qui détermineront le type de civilisation vers lequel vous allez évoluer. Par exemple, si vous faites exécuter les prisonniers de guerre, vous allez vous tourner vers le passionné et les démons. Si vous faites faire de la recherche, vous allez avancer vers la Préhistoire. Tout est une question de façon de jouer, au fait, plutôt que d'un choix artificiel en début de jeu.

Qu'est-ce qui différencie Warrior Kings des autres jeux de stratégie en 3D ?

Ce que nous avons voulu faire, c'est partir sur des bases classiques que connaissent bien les joueurs, et de la se servir avec un peu d'originalité. Beaucoup d'idées de développement. L'importance de l'économie, les unités angloises, les unités de terrain. Vous voyez que si on parle d'une civilisation, par exemple, c'est un vrai sentiment de triomphe. Nous avons aussi beaucoup travaillé l'interface artificielle. Nos unités sont plus autonomes que dans un Age of Kings, par exemple. Quand elles se battent, elles veulent d'abord détruire l'ennemi, mais aussi essayer de l'exterminer, elles savent battre en retraite, elles savent combattre, elles savent s'enfuir, elles sont polyvalentes. Nous avons essayé de les rendre les plus intelligentes possible.

Avez-vous déjà d'autres projets ?

L'été on de Warrior Kings est déjà en chantier. Il y aura d'autres unités, de nouvelles. Mais nous avons plein d'autres idées en tête. Ce qui est formidable avec notre moteur, c'est qu'on peut faire plein de choses avec. Il nous laisse une totale liberté. Nous pourrions pas un double jeu, ou un jeu d'action, par exemple ?

mais fera baisser leurs points de vie et leur vitesse de déplacement, un grand handicap par rapport aux ennemis. Un handicap à double tranchant, puisque l'économie peut à contrario devenir une arme contre vos adversaires : en coupant leur approvisionnement, qui s'effectuent essentiellement au moyen de charrettes de nourriture, vous pouvez les affaiblir suffisamment et les rendre ainsi extrêmement vulnérables à vos attaques. En fait, un des paris de

Un Moyen Âge imaginaire où les démons côtoient les anges sur les champs de bataille.

Warrior Kings, c'est d'arriver à satisfaire, grâce aux trois choix de développement possibles, tous les amateurs de jeux de stratégie. Pour Black Cactus, il en existe surtout trois types : les rushers, qui lancent des que possible des attaques massives, les défenseurs, qui se retranchent dans de belles bases bien défendues en attendant que l'adversaire s'épuise en attaques inutiles, et les passionnés de gestion.

Stratégie pour tous !

Le développeur espère donc que chacun va trouver ses marques dans l'une des trois voies, les païens étant les agressifs, l'empire possédant les meilleures défenses et les technologues restant les plus dépendants de l'économie. Autre idée qui nous rend tout de suite, le projet sympathique, Warrior Kings nous donnera une totale liberté dans l'utilisation de la caméra, contrairement aux autres jeux de stratégie 3D du moment (Empire Earth, Warcraft III, etc.). Les développeurs apportent



HAUTE STRATÉGIE Après Shogun, Warrior Kings va être le premier jeu en 3D à nous présenter d'immenses armées sur de grandes plaines.



SCROFULEUX Les démons païens sont d'une puissance phénoménale, mais d'une infirmité parfois fatale !



une réponse de bon sens à l'argument selon lequel les joueurs se perdent dans de tels environnements : chaque joueur aura le choix entre caméra libre et caméra fixe, ce qui permettra de toujours savoir où se trouve le Nord. Pour les autres, la liberté de déplacement sera vraiment un atout : grâce à un moteur dont les possibilités de zoom rappellent Black & White (si incanté beau), on se rend compte à quel point le fait de multiplier les points de vue sur le champ de bataille permet d'affiner sa tactique, surtout quand on évolue dans un monde où les reliefs sont réellement pris en compte dans les batailles.

Je sais, cette affirmation revient systématiquement dans les discours des développeurs, sans jamais en voir les conséquences à l'écran. Mais là, pour la première fois, j'ai pu très aisément le constater. Des archers placés sur une colline font trois fois plus de dégâts que des archers





■ **GODS WILL** Pour l'avoir expérimenté, ce démon géant armé de deux martiaux est une turle. Au sens propre.

placés dans une plaine, et des fantassins qui doivent monter une pente ralentissent et peinent. Toujours pour plus de réalisme, comme dans *Battle Realms*, une tour de garde ne se défendra que si elle contient des archers, et le modèle physique essaie de ressembler à celui du monde réel. Ainsi, une maison en flammes a de fortes chances de propager le feu jusqu'à la bâtisse voisine, feu que des paysans pourront heureusement tenter d'éteindre. Dans la logique du jeu, on sera donc

D'immenses armées dignes de Cossacks vont enfin s'affronter en 3D.

tenté de construire des bâtiments de pierre (plus chers que ceux de bois) et d'espacer les constructions pour minimiser les risques. C'est d'ailleurs là une des originalités de *Warrior Kings* : contrairement à tous les autres jeux de stratégie, il ne suffira pas de poser des bâtiments n'importe où sur la carte : pour que l'économie tourne bien, il faudra agencer de véritables villes à la *Sim City* (ou presque). Tout cela fait beaucoup de choses à penser, mais, heureusement, l'interface, proche de celle de *Age of Empires*, a été repensée dans le sens de la simplicité. Tant mieux, car, outre la partie gestion, il faudra s'occuper d'armées presque dignes de celles de *Cossacks*, puisqu'on pourra faire évoluer jusqu'à 1 000 unités à l'écran. N'allez pas croire naïvement, comme l'auteur de ces lignes, qu'elles constitueront une simple chair à canon : les unités accumulant de l'expérience (qui leur donnera plus de points de vie), il faudra prendre soin des vétérans si vous ne voulez pas vous retrouver en infériorité face à l'ordinateur - d'autant que les vétérans « partageront » leur expérience avec les petits nouveaux. En outre, à côté des habituels upgrades de dégâts ou d'armure, les combattants pourront acquies de nouvelles techniques, comme des talents de guérison ou la capacité de se disposer en formations. Et comme l'espace qui m'est imparti atteint ses limites, il me faut me dépêcher d'évoquer l'originalité des créatures qui pourront composer vos armées, la qualité de leur design et de leurs animations, ainsi que leur nombre (plus de 70). Impossible, en fait, de faire le tour d'un jeu aussi riche en quelques pages. Le mieux est de souhaiter l'avoir très vite entre les mains ! ■

-Rémy Gouev



■ **CITY ON FIRE** Le feu se propageant d'une maison à l'autre, sachez en tirer parti avec ce lance-roquettes médiéval du meilleur effet.

MSI
présente
g^EFORCE Titanium

L'arme des fraggeurs

**Déjà
dans les
SALLES**





RECHÈMEMENTS DE COMPTES
Les fusillades impliquant des policiers
seront aussi dans Mafia.

Haut les flingues !

Mafia | Mitraillettes Thompson, règlements de comptes : bienvenue dans un monde meilleur

Pour info

- EDITEUR Take Two
- DÉVELOPPEUR Illusion
Softworks
- GENRE action
- SÉRIE Newier

Encore une preview sur Mafia ? Eh oui, nous avons eu la chance de découvrir une version encore plus avancée que celle dont nous parlions le mois dernier et nous nous devons de témoigner. Si vous aimez Chicago, les années 30 et les gangsters, c'est par ici !

Décidément, Take Two avait drôlement bien fait les choses pour leur présentation de Mafia. En bas de la rédaction, une traction avant (modèle Hotchkiss 1950) m'attendait avec à son bord un vieux chauffeur blasé et... un confrère mésestimé spécialisé dans les articles racoleurs. Bref, je me retrouvais dans une voiture ancienne seul avec une crupule : peut-on rêver meilleure entrée en matière pour découvrir un jeu de malfrats ? Après un périple homérique, nous sommes enfin arrivés chez Take Two où nous attendait le chef de projet, prêt à en découdre avec les blancs-becs de la presse spécialisée française. Pas de chichi, le bonhomme a démarré sur les chapeaux de roues, ce qui pour un jeu comportant des phases de conduite, tombe à pic.

Pour les cancre qui ont raté l'épisode du mois dernier orchestré par Rémy, rappelons brièvement le concept de Mafia : pour faire simple, disons que c'est un astucieux mélange de Hitman, de GTA 3 et de Midtown Madness, tout cela dans l'Amérique des années 30. On incarne un jeune



■ 22, V'LA LES POULETS Le véhicule de la police risque de devenir une vieille connaissance si le joueur se fait souvent repérer.



LE CHASSEUR Les 60 véhicules ont tous leurs propres physiques et caractéristiques. Important pour les poursuites.

à merveille. Après un game over retentissant, notre héros a retenté le coup en faisant une entrée plus discrète : il s'est approché de l'homme à abattre, a dégainé et lui a collé une balle dans la tête. Bien sûr, il a dû ensuite essayer quelques tirs et battre en retraite dans les escaliers pendant que les clients du club couraient dans tous les sens ! Après s'être débarrassé de ses poursuivants à coups de fusil à pompe (absolument destructeur), il s'est rendu dans la chambre de sa seconde cible : une jeune inconnue qui, lorsqu'il l'a vue, ne l'était en fait pas vraiment ! En effet, comme ce sera souvent le cas dans le jeu, la rencontre avec la fille a déclenché une scène

Mafia vous propose une expérience ludique inédite sur PC.

cinématique (révélant que le héros et la fille se connaissent, d'où cas de conscience). Pour ne rien révéler du rebondissement, nous passerons donc sous silence l'issue de la situation. Ensuite, notre intrépide gangster devait piéger un bureau : après l'avoir localisé et s'être débarrassé d'un gène qui l'a poursuivi, il a donc posé une charge explosive, puis il a sauté par la fenêtre ! Problème : le carnage du déboul a attiré la police qui a cerné le quartier. C'est donc à une poursuite dantesque sur les toits que nous avons assisté : fuyant sous les balles des flics qui jaillissaient au détour des cheminées, notre héros sautant de toit en toit comme un cabri, avant de



IL EST LIBRE MAX En principe, on devrait être libre de se déplacer en ville à loisir et de voler n'importe quel véhicule pour, par exemple, échapper à la police.

Mafia vs GTA 3

DUEL Les deux jeux ont de nombreux points communs : l'italien.



GTA 3 est plus récent sorti sur PlayStation 2 il y a quelques mois. Un jeu qui est un peu inattirable, chargé, lent et difficile pour différents raisons, dans un style entièrement anglais. La liberté d'action est sans commune mesure avec les autres jeux de la série. Dans les véhicules dont le jeu est très riche et varié. Exactement comme Mafia. La partie shoot est une partie conduite, sans être véritablement réaliste, l'aspect de GTA 3 et de Mafia est plus d'un genre nouveau. La notion de la police est plus à l'index ont également rompu aux deux parties, et le jeu est plus sur PC, en 2001, mais non n'est véritablement un jeu de la série Mafia.



PHIL DE MER C'est à bord de ce bateau que le joueur devra courir ce gars-là pendant une réception.

Il faut trouver un escalier lui permettant de sauter la rue. Une mission à triple objectif donc, ça va être bon le Hitman.

Taper la discute

Cela nous a permis de nous apercevoir que le tir des armes provoquait un recul faisant légèrement varier sa visée et que les réactions immédiates des personnages rendaient le jeu très vivant. Lorsque l'on agit que les personnages avec qui on pourra interagir (disposant de 200 phrases enregistrées, on se dit qu'on va passer du temps à discuter ! Par exemple, lors la mission du Yatch, dans laquelle le joueur doit



MÉTRO BOULOT 0000 Incroyable, pendant la présentation, nous avons vu le personnage prendre vraiment le métro !

assassiner un calid adverse pendant une soirée, on peut discuter avec des jeunes femmes accoudées au bastingage, et qui n'ont pas d'autre utilité ! Bien sûr, pas question de taper la discute pendant deux heures (en plus, le héros est cette fois déguisé en marin), mais savoir que c'est une possibilité fait toujours plaisir. Dans la même mission, nous avons été surpris



DES RÉSIDENTS ET VILLES.

Comme dans GTA 3, les passants voquent à leurs occupations et les policiers... font le police !



de voir que la caméra tanguait ! L'immersion n'en est que meilleure, surtout que l'ambiance années 30 avec l'orchestre jazzy en fond sonore et le brouhaha des conversations est un régal.

Nettoyez les toilettes

Attention cependant, on n'est pas là pour écouter de la musique mais pour accomplir les basses besognes ! Toujours dans la même mission, comme

20 armes et 60 véhicules garantissent les sensations fortes !

le joueur est sur le bateau incognito, il doit récupérer une arme dans les toilettes pour perpétrer son forfait. Pas de chance : elles sont en train d'être nettoyées par un employé. Seule possibilité : non, pas le noyer dans la cuvette (le but est d'y aller en finesse) mais proposer son aide en allant quérir un seau d'eau puis se mettre à la tâche. L'employé quitte les lieux et on peut alors s'équiper.

Mafia est un jeu plein de bruit et de fureur : les vingt armes (blanches, à feu, automatiques ou explosives) et les soixante véhicules garantissent des sensations fortes ! Tellement d'ailleurs que l'on peut tout se permettre ou presque en cours de mission : voler des voitures, descendre des passants, canarder des maitrats tout en roulant, etc. Bien que la corruption soit en vogue à cette époque, la police sera tout de même prompte à réagir : on gagne des étoiles selon la gravité des délits et la punition est proportionnée. Vous grillez un feu rouge ? Vous avez une amende mais vous pouvez repartir. Vous tirez en pleine rue ? Vous vous faites arrêter. Vous tuez quelqu'un en public ? La police ouvre le feu et vous poursuit même en voiture ! Vous participez à une fusillade ? C'est la moitié de l'effectif policier qui vous court après !

Bref, c'est un jeu qui promet, l'équivalent d'un GTA 3 sur PC finalement, avec l'époque en plus. Tiendra-t-il toutes ses promesses et offrira-t-il la liberté d'action attendue ? Les bugs seront-ils corrigés ? La gestion du trafic continuera-t-elle à faire planter le jeu ? Pourra-t-on interagir avec tous les éléments du décor ? Vous le saurez en lisant « Mafia, le test » ! ■

- Luc-Santiago Rodriguez

■ PETIT DEVIENDRA GRAND Dans les premières missions, il faut jouer les taxis et voler des voitures, pour ensuite les rapporter au garage.

the NATIONS

Construisez un monde à votre idée



*Terrible guerrière
ou maîtresse d'école ?*

*Le jeu qui fait de vous
un roi est arrivé.*

*Saviez-vous développer
harmonieusement l'économie
de votre peuple, gérer sa croissance
démographique, favoriser la recherche
et utiliser la diplomatie pour le
mener à la prospérité sans tomber
dans le travers de la guerre ?*

Le challenge est lancé!



Merces & Co

Soldier of Fortune 2 | John Mullins revient et il n'est pas content.

Points

- ÉDITEUR Activision
- DÉVELOPPEUR Raven Software
- GENRE shoot 3D
- SORTIE février 2002

Au total, attendez-vous à 60 missions d'action intense dans lesquelles l'I.A. varie selon le type d'ennemi rencontré.

Début 2000, *Soldier of Fortune* faisait scandale à cause de son univers ultra-violent. Deux ans après, l'équipe de Raven, loin d'être effrayé, revient nous conter la suite des aventures de John Mullins, un mercenaire qui ne fait pas dans la dentelle.

Ces derniers temps, Activision enchaîne les jeux « adultes ». Après *Return to Castle Wolfenstein*, en test ce mois-ci, c'est au tour de *Soldier of Fortune 2* de pointer le bout de son nez. Vous vous souvenez certainement du premier opus puisque celui-ci avait fait grand bruit lors de sa sortie à cause de son caractère extrêmement violent. Sa suite ne dépareille pas mais il faut comprendre que Raven Software, développeurs passés maîtres dans l'art du shoot 3D, recherche absolument à donner à cette licence un côté réaliste, et par conséquent sanglant. L'équipe développe, par exemple, une technique dite de « Bouncing », mettant fin aux bugs de collisions que l'on trouve dans les jeux exploitant le moteur de Quake III, à savoir, lorsqu'un corps entre en contact avec un mur (ses extrémités, tête et pieds, qui le traversent). Eh bien, avec cette nouvelle technologie, si ce même corps est projeté contre une surface solide, la physique est respectée. Toutefois, et dans un autre registre, certains éléments



■ **DANS LA LIGNE DE MIRE** Le fusil de sniper est un des meilleurs exemples pour éprouver le côté réaliste du jeu.

jugés trop choquants comme celui où l'ennemi se vide de ses tripes sur le pavé lorsqu'il se mange une bastos dans le bide, ont été supprimés du jeu. Néanmoins, gardez en tête que *Soldier of Fortune 2* est destiné à un public mature. Esprits sensibles s'abstenir.

J'en veux pour preuve la localisation des dommages qui se révèle encore plus élaborée que dans le précédent avec dorénavant 36 points d'impacts dont 16



■ **PRÉFÉRER LE MOINS** Les hautes herbes permettent aux ennemis de se dissimuler pour mieux vous surprendre.



■ SAUTER EN L'AIR Les animations sont très silencieuses, comme on peut le voir ici, à la suite de l'explosion d'une grenade.

stals sur le visage. Il n'y a qu'à utiliser un fusil de sniper pour en voir le résultat. Tiens, et puisque l'on joue des armes, sachez que celles-ci, en plus de leur superbe design, sont aussi toutes réalistes. Exit le fusil neo-ondes de *Soldier of Fortune* qui faisait un joli top futuriste. On revient aux armes bien traditionnelles avec un arsenal de plus d'une vingtaine de pièces dont un fusil ultime, développé discrètement par l'armée américaine. Comment sont-ils aussi bien renseignés, vous demandez-vous ? Tout simplement parce que le virus du jeu est inspiré de John Mullins, un véritable mercenaire qui a collaboré au projet *Soldier of Fortune 2* afin d'y apporter une expérience inestimable. Il a tel homme à des contacts haut placés, comme vous pouvez vous en douter.

Parodie du mercenaire

Pour en revenir au jeu, Raven Software ne s'est pas concentré que sur le réalisme du gameplay mais aussi sur l'aspect visuel. Ainsi, vous allez vous balader tout autour du monde, dans des lieux magnifiques, allant des plaines enneigées du Kamchatka aux forêts colombiennes, en passant par les rues de Hong Kong. Au total, attendez-vous à 50 missions d'action intense dans lesquelles

Un arsenal de plus d'une vingtaine de pièces dont un fusil ultime, développé discrètement par l'armée américaine.

l'intelligence artificielle varie selon le type d'ennemis rencontré. Dépendant du pays dans lequel vous trouvez, l'ordinateur ne réagit pas de la même façon. Par exemple, à Hong Kong, les ennemis font des roulades et des plongeurs avec deux armes en mains directement inspirés des films de John Woo. Et c'est l'équipe qui a fait les cascades de *Matrix* qui s'est occupé de la Motion Capture du jeu, c'est vous dire.

Bref, voilà un développement qui s'annonce plutôt bien mais qui nécessitera une bécane assez puissante puisque le nombre de polygones et d'objets 3D à l'écran est impressionnant. Ah ! la dernière bonne nouvelle est que, finalement, le mode Multijoueur sera implémenté pour le lancement du jeu. Voilà, il ne reste plus qu'à attendre quelques mois pour savoir ce que *Soldier of Fortune 2* donnera vraiment. ■

- Loïc Clèveau



■ NUIT COLORÉE Il est possible d'utiliser des lunettes à vision thermique afin de repérer vos ennemis dans le pénombre.



■ ATTAQUE FRONTALE Le H203 modifié dispose d'un lance-grenades qui est capable de faire de gros dégâts. Pas de quoi éteindre votre popularité !

Maison de la culture

Civilization III | Le Sid Meier nouveau est presque arrivé.

Pour info

- EDITOR Intégrales
- DEVELOPPEUR Firaxis
- GENRE jeu de stratégie
- MOTEUR printemps 2002

Il est là (enfin, du moins en version américaine), il est beau, il est grand, c'est Civilization III. Squattant déjà les deux premières places du hit parade des ventes de jeu outre-Atlantique, cet énorme nouveau-né s'apprête à vous voler jours, nuits et petites amies. Premières impressions.

Hu-mi-l-i-é. Voilà comment je me sens après quelques semaines passées à jouer sur une version américaine de Civilization III. Non pas que je n'ai pas l'habitude de me prendre des têtes ferrifolées quand je commence un nouveau jeu, bien au contraire. Mais Civilization, quand même ! J'ai cessé de jouer à Civilization I quand je me suis mis à gagner systématiquement au niveau le plus difficile. J'ai arrêté Civilization II après une partie terminée avec six milliards de sujets et un score de 272 % de civilisation. Et là, me voilà incapable de seulement finir une partie au deuxième niveau de difficulté ! Non pas que tout ait changé. Bien au contraire, les esprits chagrins pourraient même reprocher à Sid Meier et à son équipe de n'avoir fait subir à Civilization qu'un toilettage habile avant de nous le refourguer. Les esprits qui se risqueraient à de telles critiques seraient non seulement chagrins mais superficiels. Car Civilization III est un vrai nouveau jeu, tout aussi passionnant et accrocheur que ses prédécesseurs,

Les ennemis de la culture vont devoir s'y mettre à fond ! Prenez des cours de rattrapage !



TABLEAU NOIR Le rapport du ministre de l'Intérieur vous donne tous les renseignements nécessaires à une bonne gestion.

supérieur même puisqu'il permet d'aller dans de nouvelles directions, d'explorer certains aspects qui n'existaient même pas dans les autres opus.

Crayons de couleur

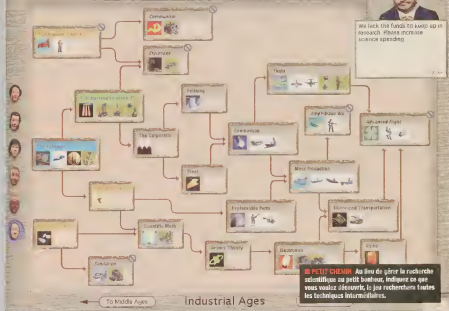
Ceux qui ont lu l'article précédent connaissent cette nouvelle notion de « culture » introduite dans le jeu. De quoi s'agit-il ? En fait, elle est couplée avec une autre nouvelle notion, celle de frontières, qui était également absente des versions précédentes : seule la capacité

■ PION Merveilleusement distinct du colon, l'ouvrier reste un élément-clé de toute bonne gestion.





We lack the funds to keep up in research. Please increase science spending.



■ PETIT CHEMIN Au lieu de gérer la recherche scientifique au petit bonheur, indiquez ce que vous voulez découvrir, le jeu recherche toutes les techniques intermédiaires.

l'exploitation des terrains s'étendait autour des îles, mais rien ne délimitait vraiment la « sphère d'influence » des civilisations. Dans Civilization III, vos frontières et celles de vos concurrents sont désormais dessinées sur l'écran par un trait de couleur. L'étendue de votre influence (donc la circonférence des traits de couleur) dépend non pas de la taille de votre ville ou de la puissance de votre armée mais du rayonnement (pris cette fois-ci dans son sens propre) de votre culture. Quelles conséquences ? Tout d'abord, vous ne pourrez exploiter des produits de luxe ou des ressources que s'ils se trouvent dans votre sphère d'influence (à moins de créer une colonie, on y reviendra). Ensuite, si une ville concurrente se trouve dans votre sphère d'influence, il y a fort à parier que ses citoyens vous demanderont à rejoindre votre civilisation, tellement ils sont éblouis par sa grandeur. Mais attention, si vous négligez la culture, le contraire peut vous arriver.

Il est aussi plus difficile d'implanter une ville au milieu du territoire de vos ennemis, juste pour tenter un coup à la cheval de Troie : si les villes ennemies qui l'entourent sont grandes et « culturelles », votre petit village tout juste créé risque d'être subjugué par leur influence et de tomber dans l'orbite ennemie !

Un jeu plein de ressources

En pratique, il n'est guère difficile de dépasser l'ordinateur en culture car l'intelligence artificielle a tendance à créer plus d'unités militaires et d'ouvrirs que de bâtiments « culturels » (temples, stades,

L'ordinateur ne triche plus comme un malade mais il est plus vicieux et retors que jamais !



■ PARTISANS Conquérir une ville n'est plus aussi simple. Il faut y déployer suffisamment d'unités pour faire taire la résistance.



■ UN PETIT RAIL ? Comme dans les autres Civilization, le chemin de fer donne un avantage crucial à celui qui le maîtrise le premier. Soyez prêt à tuer vos ouvriers à la tâche.

LE CHEF VÉTÉRAN Le leader vous permet, entre autres, de saisir de véritables armées, alors protégez-le bien !



bibliothèques, etc.) du moins à bas niveau. Autre conséquence à l'existence de frontières, vous avez désormais un territoire dont vous pouvez interdire l'accès aux autres civilisations - du moins essayer. De fait, un des rares regrets est de ne pas pouvoir établir de murailles sur la carte, ce qui est vite frustrant.

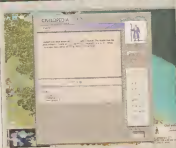
Explication : contrairement aux versions précédentes du jeu, la possession de ressources et de produits de luxe est une nécessité, et ce pour deux raisons. D'une part, le bonheur de la population est beaucoup plus difficile à maintenir. Dans les deux jeux précédents, construire un temple suffisait à assurer votre tranquillité pour mille ans à peu près. Aujourd'hui, dès que vos villes atteignent le niveau 6 en population, les révoltes commencent, le temple ne suffisant plus à

Le choix est désormais simple : commerce ou banqueroute. Vous prendrez quoi en entrée ?

contenir la colère. Leur fournir des produits de luxe est la seule façon de calmer vos citoyens. Or, pour en profiter, il faut absolument réunir deux conditions : avoir une route qui y mène et qu'elles se trouvent dans la sphère d'influence d'une de vos villes. Si elles sont trop loin, vous pouvez construire une route menant à elle et sacrifier un ouvrier pour bâtir une colonie à leur emplacement. Superbe, me direz-vous. Sauf que l'un des coups favoris de l'ordinateur consiste

Du normal au leader

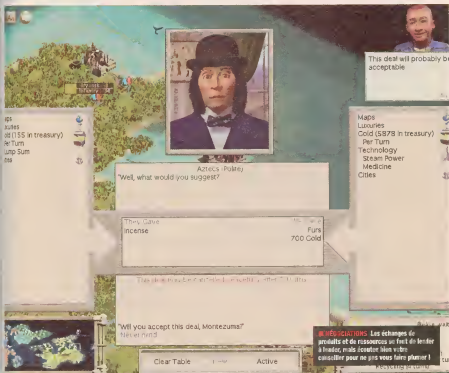
LES VÉTÉRANS. Le niveau des unités est enfin compréhensible !



Les vétérans s'en souviennent : avant, Civilization différenciail les unités « normales » et les « vétérans » - en gros des unités croées dans des villes possédant des casernes. Dans Civilization II, les choses ont changé. Tout d'abord, la différence entre le vétéran et le « normal » apparaît clairement dans la barre de vie de l'unité. Ensuite, les vétérans des coups d'éclat, une unité peut devenir « vétéran » plus « elite ». Et une victoire mémorable d'une unité d'élite peut provoquer l'apparition d'un leader spécial de « l'univers armée ou de bâtir la civilisation » (selon le cas) qui aura le coup à



DES GRDS PORCS Dès l'apparition des industries, votre territoire commence à être ravagé par la pollution - ne tardez pas à découvrir les transports en commun !



édifier une petite ville juste à côté de votre colonie. Du coup, la ressource passe dans sa sphère d'influence et votre colonie est perdue. D'autre part, dans un souci de réalisme, certaines ressources sont essentielles à la création d'unités. Alors que, dans les autres civilisations, il suffisait, par exemple, de découvrir la chevalerie pour faire des chevaliers, dans celui-ci il vous faudra aussi avoir accès à des chevaux. Le même, il faudra des mines de salpêtre pour faire des mousquetaires, du pétrole pour les tanks, du charbon pour les voies ferrées...

Organisation mondiale du commerce

Autre avancée vers plus de réalisme, le commerce, beaucoup plus important que précédemment, ne passe plus par l'acheminement de petites caravanes ridicules. Tout le commerce passe par les routes - il s'établit de façon automatique au sein de votre civilisation, mais obéit à des règles un rien plus complexes sur le plan international. Comme entre vos villes, pour pouvoir passer des accords commerciaux, il faudra d'abord construire une route entre votre civilisation et la capitale de votre voisin (ou une de ses villes reliées à la capitale). Ensuite, vous devrez contacter le chef d'État et lui proposer un marché - qu'il pourra accepter ou refuser, mais, heureusement, votre commerce commercial a généralement une bonne idée de ce que les autres veulent. Et à partir de là, vous pouvez commencer à vous prendre pour l'océan Pacifique et vous baigner dans votre or. Enfin, en théorie, car si avant les unités ne s'entretenaient qu'à coups de points de production, elles vous coûtent désormais

de l'argent - toujours ce nouveau souci de logique. Le choix est donc entre le commerce ou la banqueroute ! Ces quatre pages vous ont-elles semblé longues ? J'espère que non, car je n'ai fait qu'effleurer la surface d'un jeu si riche et si complexe que je ne peux même pas encore vous parler des différentes fins possibles, faute de les avoir vues ! Rendez-vous, donc, à la prochaine preview ! ■

- Rémy Gouevac



■ **COMPORTEMENTS TROUBLANTS** L'ordinateur a gagné en intelligence mais il se comporte parfois encore en psychopathe. Admirez ce mariage routier !



La loi du sabre

Jedi Knight 2 : Outcast | Une bonne dose d'action 3D dans l'univers Star Wars.

Pour info

- EDITEUR Activision
- DÉVELOPPEUR Raven Software
- GENRE shoot 3D
- SORTIE avril 2002

Gardé secrètement dans les studios de Raven Software et LucasArts pendant de long mois, il semble que les infos concernant Jedi Knight 2 commencent enfin à filtrer et c'est avec plaisir que l'on retrouve Kyle Katarn dans ses futures péripéties.

Après les excellents Dark Forces et Jedi Knight : Dark Forces 2, voici le troisième volet des aventures de Kyle Katarn et Jan, le pilote de son vaisseau. Ce coup-ci, ils vont devoir déjouer les plans d'une obscure organisation, affiliée à l'Empire, qui tente de mettre secrètement au point une arme dévastatrice.

Pour cette suite, le principe de jeu reste inchangé et vous incarnerez toujours Kyle Katarn, un chevalier Jedi qui joue aussi le rôle d'un agent rebelle. Ce qui change, par contre, c'est la superficie des niveaux qui voient leur taille décuplée grâce au moteur de Quake III Team Arena, modifié pour la circonstance par l'équipe de Raven. Ce qui permet d'obtenir des zones immenses tout en ayant une qualité graphique impressionnante. Nous avons vu, par exemple, Bespin, la ville dans les nuages dans laquelle Han Solo se fait cryogéniser... Une chose est sûre, l'ambiance par rapport au film est vraiment bien retranscrite. Mais cela ne s'arrête pas là puisque, ajoutés à celles du film, vous retrouverez des références tirées des bouquins et du premier Jedi



■ CARNET DE ROUTE De nombreux endroits tirés de l'œuvre Star Wars seront à explorer tout au long de votre aventure.

Knight. Quant à savoir lesquelles, le secret est jalousement gardé et il faudra attendre la version finale pour le savoir. D'ailleurs, puisqu'on parle d'infos toutes secrètes, ne nous demandez même pas combien de niveaux Jedi Knight 2 comportera, on ne le sait absolument pas ! Parlons donc de ce que nous avons pu apercevoir à la présentation. Avant tout, Jedi

Une chose est sûre, l'ambiance par rapport au film est vraiment bien retranscrite.



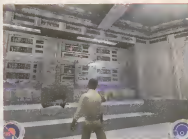
LA FORCE EN MOUVEMENT Un des pouvoirs Jedi consiste à lancer une charge électrique sur un ennemi. Radical et graphiquement spectaculaire !

Night 2 a été conçu principalement autour de l'idée que Kyle se servirait à 90 % de son sabre laser. L'illustration de ceci réside donc dans l'angle de vue adapté au type d'arme. Ainsi, lorsque vous tenez le sabre entre vos mains, la vue à la Tomb Raider est décalée puisqu'elle vous permet d'avoir des réactions beaucoup plus rapides.

La pierre et le sabre

Par contre, dès que vous saisissez une autre arme, il est recommandé de permuter en caméra subjective comme dans un shoot traditionnel, ce qui permet d'être beaucoup plus précis à distance. Enfin, bien qu'axé sur le sabre laser, vous ramassez malgré tout de nombreuses armes parmi lesquelles on trouve un fusil de sniper énergétique au zoom impressionnant. Mais, bon sûr, vos armes de prédilection seront avant tout

Méfiez-vous toutefois de ceux qui vont vous barrer le chemin car Raven semble avoir soigné l'I.A.

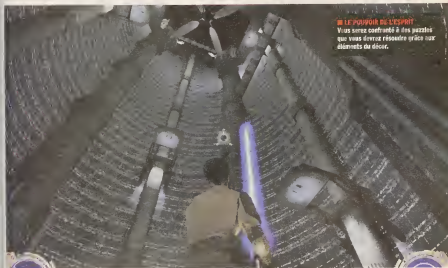


BOOMERANG Encore un des talents Jedi : le fait de pouvoir lancer son sabre sur une cible puis le reprendre en main.

vos pouvoirs de Jedi, qui vous servent à désarmer les ennemis, à utiliser la télékinésie ou encore à propulser vos adversaires. Leur apprentissage se fera cette fois au fil de la trame scénaristique à la différence du premier où vous deviez allouer des points dans les différents pouvoirs.

Méfiez-vous toutefois de ceux qui vont vous barrer le chemin car Raven semble avoir soigné l'intelligence artificielle, à l'instar du soldat que vous désarmez, et qui court chercher l'arme la plus proche. Sans oublier les boss de fin de niveau dont certains seront immunisés contre la Force, étant eux-mêmes des chevaliers Sith... Duel au sabre en perspective ! Et ceci est rendu possible car, les collisions étant gérées, les lasers peuvent désormais s'entrechoquer. À vous donc d'utiliser des combos de mouvements d'attaque et de défense pour remporter votre victoire. On devrait bientôt en connaître un peu plus mais pour le moment, ça flaire bon le qualité... Il ne reste plus qu'à attendre le printemps pour se retrouver la tête dans les étoiles. ■

- Loïc Claveau



LE POUVOIR DE L'ESPRIT Vous serez confronté à des puzzles que vous devrez résoudre grâce aux éléments de décor.

Le contrat

Hitman 2 Silent Assassin | 47 reprend du service.



■ **JOLIBROIS** Malgré l'absence de certains effets visuels, on ne peut qu'être admiratif quant à la modélisation des personnages.

PeurInfo

- **CONTEUR** Bios
- **DEVELOPPEUR** IO Interactive
- **GENRE** shoot 3D
- **SORTIE** mars

Avec un premier épisode écoulé à 500 000 exemplaires, voir IO Interactive s'atteler à la suite de Hitman n'a rien d'étonnant, mais que peut-elle bien contenir ? Une petite visite nous aura permis d'en apprendre plus et de constater que ces Danais sont bien plus sympathiques que leur héros.

Pour ceux dont le froid aurait gelé les neurones (la bonne excuse), rappelons que Hitman est un simulateur de Lion. Comme dans le film de Luc Besson,

on y incarne un tueur à gages chargé d'éliminer des personnalités de la mafia. De la corde à piano, au sniper en passant par le silencieux ou le fusil à pompe, vous aviez le choix des armes et de l'approche. Un excellent jeu qui malheureusement nécessitait une config de tueur (ha, ha) pour tourner correctement.

On réchauffe le refroidi

Les choses semblent avoir changé pour cette suite et l'on devrait pouvoir profiter du jeu sur une machine normale. L'aventure se déroulera quelques années après la fin du premier opus. On y retrouve 47, notre tueur cloné qui s'est enfui en Sicile et vit reclus dans un monastère sous la protection du père Vittorio. De graves événements vont l'amener à reprendre du service. Si le scénario devrait réserver quelques bons retournements, on y apprendra malheureusement pas grand-chose de plus sur notre Hitman (qui donne le code-barres gravé sur son crâne lorsqu'on le passe à la caisse d'un Prisonic 7). C'est plutôt du côté de la jouabilité qu'il faudra chercher les nouveautés.

Pour commencer, fini les phases d'achat pénalisant les mauvais joueurs. Chaque mission débute par un petit détour dans votre planque, à l'église, et l'arsenal à votre disposition correspondra aux armes récupérées dans les niveaux précédents. On retrouve tous les flingues du premier opus (Desert Eagle, PPK à silencieux, fusil à pompe, Uzi, etc.) plus 6 ou 7 sulfateuses inédites, notamment des fusils de sniper à très longue portée.

Ne vous attendez pas pour autant à des contrats simples. Il vous faudra dans la majorité des cas



■ **À L'AIR LIBRE** La ville de St-Petersbourg germe d'admirer les progrès du moteur en matière de taille (c'est grand) et de gestion des extérieurs.



Elégant, sophistiqué,

et dangereux.



STAR WARS STARFIGHTER™



Reacteurs starbunkers, Graphisme épique, son spatiale, Immersion totale, 100% Star Wars.
Trois siècles d'histoire en main. L'immersion totale des Starfighters, tout pour servir l'immersion totale. L'immersion totale.

PC
CD
ROM

Plus de 1000 images à l'adresse www.starwars.com

© 1999 Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés.



LES CAHIERS DU JEU VIDÉO

Cela n'a a priori rien
à voir avec le code
ou le game design, mais la
musique est aujourd'hui un
élément essentiel au succès d'un jeu.
Pourtant, alors que les stars sont de
plus en plus nombreuses dans les jeux
vidéo qui d'entre vous pourrait citer le nom
d'un seul compositeur de musiques de jeux ? Une
injustice que nous allons réparer immédiatement !





La musique est souvent un aspect assez négligé des jeux vidéo, que ce soit par les développeurs ou même par les joueurs, qui ne lui accordent souvent qu'un intérêt limité. Pourtant, non seulement les budgets alloués à la musique vont croissant, mais, on le sait fort peu, certains grands noms des jeux d'aujourd'hui, comme David Cage ou Bill Roper, ont commencé par composer des musiques de jeu. De fait, quel joueur a pu oublier la voix de Bowie sur l'introduction de Nomad Soul ? Quel joueur n'a pas en sa mémoire les cordes dépressives du premier Diablo ? Où n'est pas encore hanté, dans ses nuits sans sommeil, par la symphonie planante de Homeworld ? Alors, pourquoi, à l'heure des salsons de basse et des cartes son 3D, ce statut de parent pauvre ? Là-dessus, Tim Clarke (le compositeur de la musique de Tribes 2) et David Cage sont d'accord : tout vient du ridicule manque de moyens des premiers jeux PC. Souvenez-vous, petits génies et anciens, des cartes son « ad lib » sous DOS, qu'il fallait configurer à chaque installation de jeu (« 220 ; 1 ; 5 ») et qui donnait quelque chose entre l'orque Bontempi millésime

1978 et le concert gothique sous un chapiteau du bois de Vincennes ! Il semblerait que beaucoup d'éditeurs en soient restés là, même si certains, dès les débuts, y ont cru. Ainsi David Cage, qui, passionné de musique et de jeux, a trouvé ce moyen pour conjurer ses deux passions : « L'arrivée du CD-ROM, nous dit-il, a changé les limitations techniques en permettant d'avoir des musiques qualitatifs CD. Cela ouvrait la voie aux musiciens professionnels : j'ai donc commencé à proposer mes services aux éditeurs de jeu. Il a fallu un peu de temps pour leur faire comprendre que créer une bande son pour leur produit était un véritable travail qui demandait du matériel, un studio... Il a donc fallu batailler ferme pour obtenir des budgets décentes. À cette époque, j'ai travaillé pour Sony, Cryo, Séga... » Selon Tim Clarke, « c'est depuis cinq ans que tout a changé. Les éditeurs ont commencé à comparer leurs jeux avec des films, ils se sont rendu compte qu'une bande originale était

indispensable pour qu'on les prenne au sérieux. Ce qui fait qu'aujourd'hui, on peut se permettre pas mal de choses, même un orchestre symphonique ! » Même constat de la part de David Cage : « La musique des jeux vidéo a fait énormément de progrès ces dernières années. Beaucoup d'éditeurs commencent à

La prochaine étape en matière de musique de jeux : des sons qui correspondent à l'action.

comprendre que coller de la technique fait son n'importe quoi n'est plus une solution. Les joueurs ne sont pas dupes. Aujourd'hui, ils veulent une bande son si possible originale, ou au moins pensée par rapport au jeu. Certains éditeurs travaillent avec des orchestres symphoniques comme au cinéma, ce qui donne une dimension extraordinaire à l'image lorsque



IN BOWTIE BOWIES Avec The Nomad Soul, David Bowie est le seul grand musicien à s'être à ce point impliqué dans un jeu vidéo. Le résultat s'en est clairement ressenti. Une musique inoubliable.



■ **DAVID CAGE**, "Compositeur de films, ayant été élu à l'Académie des arts et des lettres de l'Institut de France", est musicien de profession.

est utilisé à bon escient. Malheureusement, le monde de la musique et celui du jeu ne communiquent pas encore correctement, malgré que nous partageons en grande partie le même public et que des synergies novatrices restent encore à trouver. » Petit bémol, tout de même, de la part de Ben Ough, compositeur de la musique d'Arcanum : « La musique reste ce qui est fait en dernier dans un jeu, donc avec le budget qui reste à la fin du développement. En général, pas de quoi engager un grand orchestre ! Et il reste des contraintes techniques : j'aimerais pouvoir faire évoluer la musique en fonction de ce que fait le joueur, ou de ce qui lui arrive. » Un souhait



les combiner en fonction du contexte. Cela permet par exemple d'avoir une bande son parfaitement calée à l'image en permanence, de lancer des sons synchronisés avec des changements de plan et bien d'autres choses vraiment étonnantes. » Mais, en l'absence de moyens suffisants, il faut apprendre à jongler avec les contraintes, être malin et savoir remplacer la quantité par la qualité. Ainsi, Zak Belica, le compositeur de la musique de Myth III, aurait voulu engager tout un orchestre symphonique pour la bande son du célèbre jeu de stratégie. Pour des raisons de budget, il a dû revoir ses ambitions à la baisse : « J'ai dû récupérer la musique depuis une

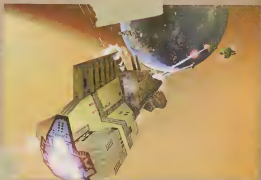
bibliothèque de samples, puis les travailler sur un sampler digital. En revanche, j'ai pu engager une musicienne classique, la violoncelliste Lori Goldston, que vous avez forcément entendue jouer sur les disques de Nirvana In Utero et MTV Unplugged. C'est une artiste de grand talent et elle a su insuffler une véritable passion dans les morceaux qu'elle a interprétés. » Mais, matériellement, comment travaille le compositeur ? Travaille-t-il au fur et à mesure du développement ou attend-il d'avoir le jeu en main pour faire sa musique ? « Non, nous dit Tim Clark, neuf fois sur dix quand on compose la musique on n'a jamais vu le jeu ! Ce qu'il faut faire, une fois le contrat signé, c'est de rester en contact très

L'essentiel pour le compositeur est de s'imprégner de l'ambiance du jeu pour créer la musique la plus fidèle.

déjà réalisé par certains : dans Xaorchy Online, la musique change pendant les combats et, pour son énorme projet Fahrenheit, David Cage a déjà prévu de passer à la vitesse supérieure : « Sur Fahrenheit, nous avons mis au point des méthodes de scripting très spécifiques qui permettent de lancer des pistes ou de



■ **ARCANUM** Pour la musique d'Arcanum, Ben Ough a mêlé des influences musicales de la Renaissance et du XVIII^e siècle.



■ **HOMEWORLD** Jeu superbe graphiquement, Homeworld était aussi servi par une des plus envoiçantes bandes son jamais composées.

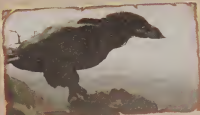
étroit avec le producteur du jeu et les scénaristes. Dès que possible, je lis le script pour bien m'imprégner de l'atmosphère, j'essaie de "sentir" l'ambiance et je commence à imaginer une musique. Je mélange dans ma tête tous les éléments que je possède et ça se transforme petit à petit en musique. Ensuite, je la fais écouter à l'équipe, et ils me donnent le feu vert pour continuer. »

Méthode très différente de celle de Ben Ough, lui, lui, a « besoin de voir le jeu. Je commence très tôt, nous dit-il, en regardant les artworks, ce qui me permet de me faire une première idée. Mais, le plus vite possible, il faut que je joue au jeu ». C'est donc à partir de cette première imprégnation, et des indications des développeurs, que les musiciens vont bâtir l'ambiance sonore.

On reproche souvent aux musiques de jeu leur conformisme : cordes en mode mineur bien gothique pour les jeux orientés horreur, symphonies « héroïques » pour la fantasy, techno pour la science-fiction... Comment échapper à tous ces clichés ? Là encore, les réponses sont très différentes. Tim Clarke, qui a composé une musique très « industrielle » pour Tribes 2, y voit surtout l'influence des éditeurs :

« Beaucoup de producteurs manquent d'imagination : impossible, par exemple, de mettre de la musique classique dans un jeu de SF. À ce niveau-là, on a un peu les mains liées, mais, heureusement, de plus en plus les compositeurs osent prendre des risques. » Pour éviter les clichés, il faut donc ruser, multiplier les sources instrumentales ou les influences. Ainsi, pour Myth III, jou à l'ambiance très « primitive », Zak Belica, outre les instruments, a enregistré des sons métalliques obtenus en frappant sur des boucliers, ou des tambours de peau.

Ben Ough, lui, pour accentuer



■ DÉPRIMÉ ASSURÉ : La bande son de Diablo est absolument insupportable tant elle est déprimante !



l'anachronisme d'Arcanum, a mélangé une musique Renaissance à des morceaux du XVIII^e siècle. Des démarches intéressantes, mais qui sembleraient bien conformistes à David Cage. « Pour moi, dit-il, une bonne musique n'est pas qu'un simple habillage, elle doit apporter quelque chose à l'image, compléter son message ou en apporter un différent de manière subtile. La collaboration avec David Bowie a été édifiante à cet égard. La manière dont il a spontanément pris le contre-pied de l'univers purement SF de Nomad Soul en créant des chansons très acoustiques et mélodiques m'a réellement surpris. Peut-être qu'un artiste moins talentueux aurait été tenté d'accentuer au contraire l'aspect technologique de l'univers en créant

une bande son très techno. Bowie a préféré donner un sens différent à Nomad Soul en apportant l'humanité dans ce monde déshumanisé par la chaleur de ses mélodies et l'utilisation d'instruments presque anachroniques dans ce contexte comme des guitares électriques très "fifties". Bref, un appel à plus d'audace et de créativité, tant de la part des auteurs que des éditeurs. Laissons le mot de la fin à David Cage : « Je crois que les mentalités vont évoluer dans les années qui viennent. En 2004, il y aura 270 millions de consoles dans le monde. Le jeu vidéo va de plus en plus vers le grand public, et le grand public est demandeur de qualité car il y est habitué au cinéma. Il ne faut pas que le jeu vidéo le déçoive. » ■

DISCIPLES

GOLD EDITION

La stratégie au tour par tour
a enfin un nouveau roi !

65/10
IGN PC

4/5 Roi de l'année
Gameindustry.com

4/5
Adrenalun Vault

8.5/10
Gamespot



"Disciples : Société londe est
instantanément un monument dans le
genre 'stratégie tour par tour'."

Game Industry

"Tout simplement le meilleur jeu
de stratégie/turn que j'ai jamais
vu ni eu la chance de jouer."

Samwise Gamgee



Sortie nationale le 16 janvier 2002



Strategy First

Retour à



■ PREMIERE PROMO Les premiers étudiants du DESS dans les locaux d'Angoulême.

Le lieu est impressionnant : le CNAM (Conservatoire national des arts et métiers), sis en plein centre de Paris dans le 1^{er} arrondissement, porte fièrement ses bientôt trois siècles d'existence. Mais que l'âge de la bâtisse ne trompe personne : dans ces murs vénérables, on forme depuis toujours des étudiants aux techniques les plus modernes. Imagerie vidéo, « multimédia »... rien ne manque à la panoplie des formations high-tech qui y sont offertes. Rien, sauf peut-être un enseignement spécifique à ce qui nous préoccupe au premier chef dans ce

Une école de jeux vidéo ? Voici quelques années, l'idée aurait paru totalement farfelue et n'aurait suscité que ricanements au sein de nos chères institutions universitaires. La France semble vouloir prendre la tête de la course aux diplômes, grâce à deux écoles prestigieuses : le DESS Jeux vidéo et médias interactifs au CNAM pour les plus diplômés d'une part, la création de Supinfogames au sein de l'école des métiers de l'image Supinfocom, pour les bacheliers, d'autre part. Nous sommes allés rencontrer les initiateurs de ces formations d'un nouveau genre.



■ STEPHANE NATKIN « Le jeu vidéo nous a paru le meilleur choix pour un DESS multimédia »

magazine, les jeux vidéo. À l'origine de cette idée, on trouve Stéphane Natkin, directeur du CEDRIC (centre d'études et de recherche en informatique du CNAM), donc pas n'importe qui. Comment une telle idée a

pu germer dans l'esprit d'un homme a priori si sérieux ? « Ici, nous répond-il, nous avons quelques-uns de meilleurs enseignants spécialistes du Multimédia, et, à côté de nos autres formations, nous voulions depuis déjà trois ans créer un DESS. Mais le « Multimédia », c'est un sujet trop vaste. Nous avons donc procédé par élimination. Le Web Design ? Pas très intéressant. La télévision interactive ? Pas vraiment de débouchés professionnels pour l'instant... À force d'éliminer, nous sommes tombés sur le jeu vidéo, qui présentait pour nous plusieurs aspects intéressants : il fait appel à toutes les techniques de pointe en informatique, c'est un secteur en forte demande de salariés compétents et il nous permettait de travailler avec des entreprises françaises très importantes sur le marché. Une fois cette décision prise, nous avons voulu comprendre le processus de production de ce domaine afin de savoir quels enseignements seraient les plus pertinents. Pour cela, nous avons enquêté auprès des professionnels, ce qui a représenté deux ans de travail. Nous y avons compris que ce qu'ils voulaient, c'était que nous fassions le partie de la formation qu'ils sont obligés de faire eux-mêmes : apprendre à gérer un projet, à travailler en équipe, et, pour les non-informaticiens, des connaissances de base en matière d'algorithmes. Ce DESS,

l'école



BROU ET JEUX VIDÉO Dans les locaux du CNAM à Angoulême, les étudiants du DESS ne risquent pas de manquer de place.



c'est le résultat de ce travail de fond. »

Mais Stéphane Natkin était-il lui-même un joueur passionné lorsque ce travail a commencé ? « Pas vraiment, répond-il. J'ai un peu joué, mais surtout j'ai beaucoup regardé les jeux vidéo qui sortaient. J'ai trouvé que Black & White, pour prendre un exemple récent, était vraiment exceptionnel. Le plus fascinant en ce moment, c'est sans doute le jeu en réseau, voire comment les gens réagissent à des environnements virtuels, tout en étant en relation avec d'autres êtres humains. » Très bien, mais, au fond, comment enseigne-t-on le jeu vidéo ? Et ne craint-il pas, en créant

une génération de « technocrates » du jeu vidéo, de tuer la créativité d'un genre né dans le bricolage ? « Tout d'abord, il faut bien se souvenir que notre formation est un DESS, donc un enseignement dont les deux caractéristiques essentielles sont d'être axé sur le monde professionnel et d'accueillir des gens ayant déjà un certain bagage derrière eux : soit une expérience professionnelle qu'ils veulent enrichir, soit des diplômes qu'ils veulent compléter par une formation pratique. Donc, nous n'avons ni à leur donner des connaissances de base, que nous considérons comme acquises à partir du moment où nous acceptons leurs

dossiers, ni à les couler dans un moule précis. » Autrement dit, les futurs étudiants auront déjà leur propre personnalité lorsqu'ils arriveront dans le DESS.

« Bac + 4 ou + 5 »

Si vous êtes à peine au lycée, armez-vous de patience : comme tout DESS, celui-ci recrute à bac + 4 ou 5. En revanche, il ne se limitera pas à certaines formations. Une grande partie des postulants sera sans doute constituée d'informaticiens, mais les diplômés en audiovisuel, arts plastiques, musique, communication... seront les bienvenus. « Un des objectifs du DESS est clairement d'apprendre aux informaticiens et aux "artistes" à travailler ensemble. Nos enseignements devraient, d'un côté, donner aux informaticiens une connaissance des



Le programme du DESS

Outre les enseignements théoriques de programmation, le DESS s'attachera à offrir des enseignements pratiques :
- Gestion d'un projet (30 heures)
- Acquisition des bases de programmation (programmation en langage C, langage de son et de vidéo, langage de jeu vidéo)
- Arts et techniques (30 heures)
- Communication (30 heures)
- Et enfin et surtout, 120 heures de réalisation du projet de fin d'études en jeu vidéo, suivies d'un stage en entreprise suivi d'un DESS et non d'une formation DESS.
Rappelons qu'il faut être titulaire d'un bac + 4 ou + 5 et que les dossiers sont à fournir au fin d'année universitaire.



SUPINFOCOM Créée pour restructurer une région sinistrée, Supinfocom est devenue une référence européenne en création graphique.

arts plastiques qui leur fait souvent défaut, de l'autre, apprendre à des artistes à travailler en équipe et à prendre conscience des contraintes techniques. »

Inter & placer

Lieu différent mais ambiance tout aussi studieuse à Supinfocom, école de création graphique créée en 1988 à Valenciennes, dans le but avoué de créer un pôle de technologie et d'emploi dans une région sinistrée par la fermeture des mines et des aciéries. En douze ans, Supinfocom, spécialisée dans l'infographie et les images numériques, s'est hissée au tout premier rang des écoles européennes, collectionnant les récompenses et fournissant au cinéma quelques-uns de ses meilleurs talents - plusieurs anciens élèves travaillent pour ILM (société responsable des effets spéciaux pour Lucasfilms) et des gens comme Tiltot (réalisateur de Vidéoc)

Le programme de Supinfogames

Après trois années d'études très poussées, il faut, si vous êtes intéressés, préparer une lettre de motivation pour la licence de 2^{ème} année de formation. Il faut en outre il faut être titulaire du bac, ou l'équivalent (2 pour être admis, en 3^{ème} année la première année d'études d'architecture pour d'un 2^{ème} année, comprenant l'enseignement de l'école Supinfocom, programmation informatique et mise en page. La spécialisation se fera en deuxième année entre les étudiants souhaitant se spécialiser en « Tronc » informatique ou bien l'option de spécialisation approfondie en 3^{ème} année. Enfin, la 4^{ème} année devrait être celle qui leur permettra de se spécialiser.

en sont également diplômés. Du multimédia au jeu vidéo, le pas n'était pas bien grand et il est en passe d'être franchi. « De plus en plus, de nos étudiants étaient embauchés par des développeurs et des éditeurs de jeux vidéo », nous dit Marianne Fontenier, cofondatrice de Supinfocom et (future) directrice de Supinfogames, « mais ils n'avaient pas une formation spécifique pour les jeux. C'était donc à leur employeur de les former, ou à eux d'apprendre sur le tas. Il y a un besoin de la part des éditeurs qui n'est pour le moment absolument pas comblé par le système éducatif. Notre souci premier, ici, c'est l'emploi, et la demande est forte. »

Pour atteindre les buts que s'est fixés l'école, pas de secret, mais un mélange



GUIDE PRATIQUE L'Étudiant vient de publier ce petit guide consacré aux formations en jeux vidéo.

entre le savoir-faire de Supinfocom en matière d'image et celui des nombreux intervenants professionnels qui devraient assurer les cours 100 % axés sur les jeux vidéo. « En outre, ajoute Mme Fontenier, pour notre année d'essai, nous allons faire fusionner des groupes de nos étudiants, qui n'ont, pour la plupart, que des connaissances très limitées en informatique, avec des étudiants de l'ITE (Institut informatique et entreprise), nos voisins de campus. Ce sera une première tentative de rencontre entre des étudiants aux profils très différents. » Car, inutile de vous désespérer et de nous dire que cet article arrive trop tard pour vous inscrire. Supinfogames n'existe pas encore. Elle ne démarrera qu'à la rentrée 2002, mais, en



MARIANNE FONTENIER
La fondatrice de
Supinfogames attend de
voir le ver d'éclore.



COLLECTION PRINTEMPS/ÉTÉ 2008

Le jeu d'action/stratégie de Tom Clancy's Ghost Recon est devenu la référence en matière de jeu de guerre.

Indispensable pour tous les amateurs de jeux de guerre.

Un jeu d'action/stratégie de Tom Clancy's Ghost Recon.

16/20

JEUXVIDEO.COM



La technologie militaire de demain est à votre disposition : tester les armes et les équipements d'attente les plus récents.

Des combats d'intérieur ultra réalistes grâce à 666 environnements en mode capture.

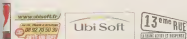
Gérez vos pelotons en temps réel grâce à une carte de commandement stratégique.

Distribuez des points d'expérience pour que vos soldats améliorent leurs compétences en tir, en tactique, en utilisation des armes, et bien plus.

Multi-joueurs : jusqu'à 36 adversaires en équilibre et en modes coopératifs.



Par les créateurs de Rainbow Six, Tom Clancy's Ghost Recon est un jeu d'action/stratégie à la première personne dans lequel vous devez prendre la tête d'un peloton de commandos dans un futur proche particulièrement inquiétant. Vous faites partie d'une unité spéciale des forces des États-Unis nommée "les Ghosts", et vous êtes au cœur de l'armement issu des dernières technologies de l'armée. Plus d'informations sur www.ghostrecon-fr.com





■ CARLO ET VIRGINIE. Carlo rêve d'un jeu à la Shenmue. Virginie se destine aux CD-ROM culturels.

attendent, l'année 2001/2002 servira de galop d'essai à cette nouvelle formation : un groupe, composé d'étudiants des deux écoles motivés par le projet est en cours de constitution, groupe qui, au lieu du film « traditionnel », devra concevoir en lieu de projet de fin d'année un jeu vidéo, avec l'aide de Cryo et de Cryo Networks. L'an dernier, déjà, un groupe d'élèves avait développé un soft éducatif, mais, cette fois-ci, c'est un vrai jeu pour « hardcore gamers » qui devra voir le jour – ou presque : « Le but, précise Mme Fontenier, n'est pas de produire un jeu de A jusqu'à Z – les éditeurs mettent plusieurs années, nous n'allons pas faire ce travail en une année scolaire, mais d'avoir quelque chose de vraiment professionnel, susceptible, pourquoi pas, d'intéresser un éditeur. »

Inter à placer

Justement, comment réagissent, pour le moment, les « professionnels de la profession » au lancement de Supinfogames ? « Les réactions sont très positives. Les plus rapides ont été Cryo, puisqu'ils nous ont permis d'utiliser leur moteur graphique pour le développement



■ GROSSES TÊTES Le matériel de Supinfogames, prévu pour l'infographie, est puissant et flambant neuf.

du jeu. Les autres se montrent intéressés, même si, pour l'instant, nous n'avons pas encore de partenariats précis – ça, c'est le travail auquel nous devons nous atteler maintenant. » Impossible, pour le moment, d'interviewer les étudiants de Supinfogames, puisque la première promotion ne sera choisie que l'été prochain. Mais que pensent les étudiants de Supinfo.com qui vont participer au premier projet ? En tout cas, il suffit de faire le tour d'une salle de classe pour trouver quelques fans de jeux vidéo. Évidemment, pour le jeu de « fin d'études », chaque étudiant a un projet différent : si Matthieu se verra bien travailler sur un quake-like, Virginie, elle, verrait plutôt un jeu de stratégie... Mais, très vite, un consensus se dessine, celui du Multijoueur. Comme l'explique Charles : « Le jeu Solo, c'est mort. Regarde Max Payne : quand il est sorti, tout le monde a dit "c'est

général, c'est une tuerie" et puis maintenant c'est fini, il est déjà oublié. Alors que Half-Life est sorti depuis trois ans et qu'il vit toujours. Pourquoi ? Grâce au mode Multi ! Si on participe à la création du jeu, il faut absolument qu'il soit on-line – surtout que le moteur de Cryo le permet. »

Et quel profil la directrice voit-elle pour ses futurs étudiants ? « Des filles !, répond-elle en riant ! Non, plus sérieusement, il n'y aura aucun favoritisme, mais, même si je ne suis pas une fanatique de jeux, j'ai quand même le sentiment que c'est encore un monde très masculin et que, si notre école arrive à faire rentrer plus de filles dans les équipes de développement, les jeux y gagneront. De façon plus précise, pour rentrer à Supinfogames, il faudra le bac, plutôt artistique ou informatique, voire un bac + 2 et un bon dossier. »

Un programme très ouvert, donc, et à orientation résolument professionnelle. Bref, un excellent moyen de faire d'une passion son gagne-pain ! ■

— Remy Goavec



■ CHARLES ET MATTHIEU, ÉTUDIANTS À SUPINFO.COM « Pour nous, l'avenir du jeu vidéo, c'est le on-line. »

Contacts et informations

DES : 01 41 00 00 00 et multimedica
CNAU : 01 40 00 00 00
IUT : 4 av de Vauvilliers
76021 Andigne Cedex
Tél : 05 45 31 70 11
Fax : 05 45 31 70 11
Mail : supinfo@supinfo.com
Site : www.supinfo.com
Coût de la séance : 1 000 euros (matériel
continue, 400 euros (sonitisation)
Bourses possibles

Supinfo.com
30, av Henri Martin
99300 Aubus, Lot-et-Garonne
Mail : Supinfo@supinfo.com
Tél : 03 27 28 43 51
Le prix de la séance du matériel est de 1000 €

La rédac en folie

Carnet 2 bord

C'est incontestablement la participation de l'ensemble de la rédaction au bêta test de Dark Age of Camelot qui fut l'événement du mois !



29 novembre

En rentrant chez lui en métro, Rémy se fait aborder par une séduisante quarantenaire qui l'invite même à venir contempler son divan. Décidément très marqué par son expérience dans Majesty, le jeu de rôle « grandeur nature » sur le Net, il refuse catégoriquement de céder à ses coquilles, certain qu'il s'agit d'une espionne des hommes en noirs qui cherche encore à lui mettre un micro dans les chaussettes.

3 décembre

L'arrivée du bêta-test de Dark Age of Camelot fait l'effet d'une bombe : Seb y plonge corps et âme, comme le reste de la rédac. Mais incapable de s'arrêter de jouer la nuit, fou de désespoir lorsque les serveurs sont down, il délteste Loïc de ses tâches pour en faire sa Hot Line personnelle.

4 décembre

Soucieux de passer dans la présente rubrique, Nobl provoque la stupeur générale en arrivant à la rédaction avec une capote géante rouge sur la tête.

Selon lui, il s'agissait d'un bonnet, mais l'équipe n'est pas convaincue.

5 décembre

Électrisés par l'émission Popstars (qu'ils ne ratent jamais) et le succès de leur groupe, Seb et Sophie reprennent à tue-tête « Toutes les femmes de ta vie ». Rémy décide de se petit-suicider sur son bureau, quant à Loïc, il parvient à arrêter Fred qui avait déjà empoigné son moniteur à deux mains, le regard complètement fou.

6 décembre

Gary, notre pigiste Zen, est chargé de faire la seluce de Battle Realms. Soucieux de respecter au mieux l'esprit du jeu et pour se donner du cœur à l'ouvrage, il décide de s'envoyer un verre de saké à chaque fois qu'il rate une mission.

7 décembre

Gary, notre pigiste Zen, est retrouvé sous le bureau de Rémy. Un litre de café sauté est immédiatement préparé... après avoir tenté de le réveiller à coup de baffes.

8 novembre

Littéralement drogués de Dark Age of Camelot, Fred, Loïc, Luc et Seb se retrouvent chaque soir sur le serveur, renouant ainsi presque totalement au sommeil. Le problème, c'est qu'ils souffrent d'une identification maximale à leurs personnages : Seb tente ainsi de foudroyer les PC qui plantent, Fred essaie de charmer Sophie pour en faire son familier, Loïc s'exprime par Grouffs comme son Troll et Luc essaie de réduire la dextérité des maquettistes.

3 décembre

Tout Gen4 serait-il tombé sous l'emprise de Camelot ? Non, un petit Rémy résiste encore et toujours, retranché dans l'univers virtuel d'Anarchy Online. Son cri de guerre : « Les shemans, ça pue et c'est nul, y z'ont même pas de nanotechs ! »

10 décembre

Pour fêter comme il se doit l'arrivée d'un nouveau PDG à la tête de Gen4, la rédaction décide immédiatement de prendre un an de vacances aux Seychelles... pour commencer.

Olivier Corau
Rédacteur en chef

Sébastien Kusterie
Rédacteur en chef adjoint

Luc-Santiago Rodriguez
Chef de bureau info

Rémy Goelec
Rédacteur

Frédéric Dufresne
Rédacteur

Gery Laporte
Rédacteur



Jeux favoris :
Anarchy Online
et Anarchy Online



Jeux favoris :
Dark Age of Camelot
et Dark Age of Camelot



Jeux favoris :
Dark Age of Camelot et
Return to Castle Wolfenstein



Jeux favoris :
Anarchy Online
et Empire Earth



Jeux favoris :
Dark Age of Camelot
et Etherlords



Jeux favoris :
Battle Realms
et Alien vs Predator 2

ON VOUS AVAIT PRÉVENUS

Un véritable festival de versions finales, merci à tous les éditeurs ! Nous avons tout essayé, voici notre rapport !

Zorro

Dans le test, nous nous plaignions de la caméra exorbitante du jeu qui ne laissait un peu qu'à sa tête. Dans la version finale, on peut la repositionner à sa guise avec la souris. Ce n'est pas très pratique à utiliser mais l'option a la mérite d'être là. Autre défaut : le jeu rapport à la version finale... lorsque on se plante de combats dans un combat, on peut le réinitialiser au lieu de faire perdre le joueur au joueur. C'est tout donc le jeu plus facile.

Ghost Recon

Si les bugs observés sur la version test ont bien été corrigés, nous avons mis un peu de temps par la localisation, le doublage étant, nous le devons tout simplement que la version américaine.

Moto Racer 3

Les bugs de collision du mode Traffic permettant aux véhicules de se croiser parfois les uns dans les autres, est présent dans la version finale. Dommage ! Heureusement les autres avertissements.

Cossacks: The Art of war

Les paysans ne rentrent plus systématiquement dans les mines et les constructions. Une fois en formation, les grenadiers n'envoient plus toujours leurs grenades sur les bâtiments utiles et permettent ainsi de colorier le jeu de nouveau.

IL-2 Sturmovik

Il n'y a pas de bug de version sur Windows XP et carte son Creative, peut être inhérent à nos ordinateurs d'ailleurs.

Empire Earth

Un bug d'intelligence artificielle observé dans la version finale ont été corrigés. La localisation est plutôt bonne.

Alien vs Predator 2

Tous les quelques jours bugs de pathfinding, il arrive que les aliens restent en cercles dans le décor au lieu de bondir sur le joueur.

LE VERDICT

Le Comparatif (première colonne) classe les jeux analogues par ordre de préférence. Idéal pour savoir ce que vaut le produit par rapport à la concurrence.

Graphismes, Audio et Multijoueur (deuxième colonne) sont notés sur six, exactement comme la note finale. 1 étoile : passable. 2 étoiles : insuffisant.

3 étoiles : moyen. 4 étoiles : bon. 5 étoiles : très bon. 6 étoiles : excellent.

Les Pour et les Contre détaillent les points essentiels qui nous ont plu ou déplu.

SPÉCIFICATIONS

Processeur et mémoire déterminent le type de machine demandé et recommandé pour profiter du jeu. Les Possibilités graphiques indiquent les libranies 2D (accélération logicielle) et 3D (des autres) gérées par le produit. Les Possibilités Multijoueur signalent le nombre de joueurs supportées selon les connexions ainsi que la vitesse minimum de transfert requise.

CENTRE D'ESSAI

■ En un clin d'œil

Pour tout savoir sur les éventuels problèmes d'installation ou de prise en main (pièce sur le disque dur, configurations détectées, difficulté, etc.), consultez ce pavé.

■ Performances graphiques

Réservez aux gros tests, ce pavé détaille 192 configurations graphiques différentes. Il serait étonnant que vous n'y trouviez pas la vôtre. Pour la lire, choisissez votre carte graphique à gauche, votre type de processeur et votre Ram en haut. Reportez-vous au résultat.

Notons que la partie « logiciel » (tout en bas) concerne les jeux en 2D.

■ Motivation

Cette courbe reflète le plaisir éprouvé par le testeur tout au long des heures de jeu (de deux à vingt heures). Un petit commentaire accompagne les moments forts. Ce tableau peut se doubler d'un second tracé correspondant au mode multijoueur s'il est géré par le jeu.

Centre d'essai	* PETITE CONFIGURATION				* CONFIGURATION STANDARD				* GROSSE CONFIGURATION			
	Processeur 1 GHz	Processeur 1.5 GHz	Processeur 2 GHz	Processeur 2.5 GHz	Processeur 3 GHz	Processeur 3.5 GHz	Processeur 4 GHz	Processeur 5 GHz	Processeur 6 GHz	Processeur 7 GHz	Processeur 8 GHz	Processeur 9 GHz
BENCHMARK	900	1640	2300	2340	2402	2500	3220	4080	4150	4800	6202	
640 x 480 bits												
640 x 480 bits												
640 x 600 bits												
640 x 600 bits												
1024 x 768 bits												
1024 x 768 bits												
* DÉTAILS MINIMUM												
* DÉTAILS MAXIMUM												
<p>Le joueur 10 de Red Faction est... ...le meilleur jeu pour profiter de la carte son... ...le meilleur jeu pour profiter de la carte son... ...le meilleur jeu pour profiter de la carte son...</p>												
<p>Après 750 MB, on peut tout... ...le meilleur jeu pour profiter de la carte son... ...le meilleur jeu pour profiter de la carte son... ...le meilleur jeu pour profiter de la carte son...</p>												
<p>Les plus grosses cartes son ont... ...le meilleur jeu pour profiter de la carte son... ...le meilleur jeu pour profiter de la carte son... ...le meilleur jeu pour profiter de la carte son...</p>												
<p>Les plus grosses cartes son ont... ...le meilleur jeu pour profiter de la carte son... ...le meilleur jeu pour profiter de la carte son... ...le meilleur jeu pour profiter de la carte son...</p>												

■ NON APPLICABLE ■ ÇA RAME ■ ÇA TOURNE ■ ÇA FONCE !

Le verdict

GRAPHISMES		AUDIO		MULTIJOUEUR	
PROCESSEUR 1 GHz	1	PROCESSEUR 1 GHz	1	PROCESSEUR 1 GHz	1
PROCESSEUR 1.5 GHz	2	PROCESSEUR 1.5 GHz	2	PROCESSEUR 1.5 GHz	2
PROCESSEUR 2 GHz	3	PROCESSEUR 2 GHz	3	PROCESSEUR 2 GHz	3
PROCESSEUR 2.5 GHz	4	PROCESSEUR 2.5 GHz	4	PROCESSEUR 2.5 GHz	4
PROCESSEUR 3 GHz	5	PROCESSEUR 3 GHz	5	PROCESSEUR 3 GHz	5
PROCESSEUR 3.5 GHz	6	PROCESSEUR 3.5 GHz	6	PROCESSEUR 3.5 GHz	6
PROCESSEUR 4 GHz	7	PROCESSEUR 4 GHz	7	PROCESSEUR 4 GHz	7
PROCESSEUR 5 GHz	8	PROCESSEUR 5 GHz	8	PROCESSEUR 5 GHz	8
PROCESSEUR 6 GHz	9	PROCESSEUR 6 GHz	9	PROCESSEUR 6 GHz	9
PROCESSEUR 7 GHz	10	PROCESSEUR 7 GHz	10	PROCESSEUR 7 GHz	10
PROCESSEUR 8 GHz	11	PROCESSEUR 8 GHz	11	PROCESSEUR 8 GHz	11
PROCESSEUR 9 GHz	12	PROCESSEUR 9 GHz	12	PROCESSEUR 9 GHz	12

Nom du jeu

POUR		CONTRE	
PROCESSEUR 1 GHz	1	PROCESSEUR 1 GHz	1
PROCESSEUR 1.5 GHz	2	PROCESSEUR 1.5 GHz	2
PROCESSEUR 2 GHz	3	PROCESSEUR 2 GHz	3
PROCESSEUR 2.5 GHz	4	PROCESSEUR 2.5 GHz	4
PROCESSEUR 3 GHz	5	PROCESSEUR 3 GHz	5
PROCESSEUR 3.5 GHz	6	PROCESSEUR 3.5 GHz	6
PROCESSEUR 4 GHz	7	PROCESSEUR 4 GHz	7
PROCESSEUR 5 GHz	8	PROCESSEUR 5 GHz	8
PROCESSEUR 6 GHz	9	PROCESSEUR 6 GHz	9
PROCESSEUR 7 GHz	10	PROCESSEUR 7 GHz	10
PROCESSEUR 8 GHz	11	PROCESSEUR 8 GHz	11
PROCESSEUR 9 GHz	12	PROCESSEUR 9 GHz	12

EN DEUX MOTS

16/20

Spécifications

POUR		CONTRE	
PROCESSEUR 1 GHz	1	PROCESSEUR 1 GHz	1
PROCESSEUR 1.5 GHz	2	PROCESSEUR 1.5 GHz	2
PROCESSEUR 2 GHz	3	PROCESSEUR 2 GHz	3
PROCESSEUR 2.5 GHz	4	PROCESSEUR 2.5 GHz	4
PROCESSEUR 3 GHz	5	PROCESSEUR 3 GHz	5
PROCESSEUR 3.5 GHz	6	PROCESSEUR 3.5 GHz	6
PROCESSEUR 4 GHz	7	PROCESSEUR 4 GHz	7
PROCESSEUR 5 GHz	8	PROCESSEUR 5 GHz	8
PROCESSEUR 6 GHz	9	PROCESSEUR 6 GHz	9
PROCESSEUR 7 GHz	10	PROCESSEUR 7 GHz	10
PROCESSEUR 8 GHz	11	PROCESSEUR 8 GHz	11
PROCESSEUR 9 GHz	12	PROCESSEUR 9 GHz	12

Loïc Chavaz
Pour



Jeux favoris :
 Age of Camelot et
 Age of Conan

Nicolas Chavaz
Pour



Jeux favoris :
 Empire Earth
 Stronghold

Bernard Fornari
Pour



Jeux favoris :
 Edge of Chaos
 et Max Payne

David Le Bouc
Pour



Jeux favoris :
 Return to Castle Wolfenstein
 et Alien vs Predator 2

Arnaud Curiel
Pour



Jeux favoris :
 Ultra 64
 et Patheux

Le Tournier
Pour



Jeux favoris :
 Return to Castle Wolfenstein
 et Harry Potter

TEST



Papy fait de la résistance

Return to Castle Wolfenstein | Le retour du plus vieux shoot 3D du monde |

Pour info

■ COTEUR de l'histoire ■ DÉVELOPPEMENT et scénario à Gray Matter ■ COTEUR de l'histoire ■ ADAPTATION 3D ■ PLUS D'ÉPISODES aux 40 ans ■ PRO 56 et D70 Free



Tout en chiffres

- 1 jeu d'horreur
- 19 ans
- 7 heures
- 3 Dées

Version testée

- PlayStation 2
- Xbox
- PC (Windows XP)

Adresse Internet

- www.wolfenstein.com
- www.id.com
- www.thirdworld.com

WOLFENSTEIN 3D FUT
le premier jeu à raconter
l'histoire du jeu vidéo.

Il revient, chargé de promesses. Enfin, justement, on espérant beaucoup d'un jeu, ne s'expose-t-on pas à une déception ? Le mélange historique-

fantastique est-il indigeste ? Le zombie est-il soluble dans le III^e Reich ? Quand est-ce qu'il mange ? C'est à toutes ces questions et à bien d'autres que nous répondons ici !

■ DANS-À TÊTE! Le plus sûr moyen d'en finir avec les morts, c'est de viser la tête. N'oubliez pas de les activer une fois au sol.



Bon, c'est un secret pour personne, surtout pour ceux qui ont eu la chance de jouer sur le Net avec la démo, Return to Castle Wolfenstein est graphiquement magnifique et bénéficie d'un moteur graphique encore plus vélocité qu'un coureur cycliste survolté qui aurait avalé trop de substances douteuses à l'insu de son plein gré. Pour en finir (et lors que le test commence, ça c'est fort) avec la partie technique, disons que sur une carte moyenne type GeForce 2 MX, on peut jouer en 1 024 x 768 avec un bon niveau de détail, dans de bonnes conditions, avec un disque dur fraîchement défragmenté et une carte mère de bonne humeur. Et ça, c'est plutôt une bonne nouvelle ! Et quid des plus grosses configs, claironnent en chœur les richards déjà équipés de processeur 1,8 GHz ? Eh ben là, vous en prenez plein les mirettes en activant le Trilinear Filtering et l'antialiasing 4 couches (aucun rapport avec Pampers), puis en montant en 1 280 x 1 024 : le jeu devient alors splendide sans perdre

Vous enquêtez sur une division SS spécialisée dans le paranormal.

en vitesse d'affichage. Comme quoi, le moteur de Quake III mis à profit ici a encore de beaux restes.

Bref, techniquement, il n'y a rien à reprocher au jeu. Pardonnez-moi d'entamer un test de manière aussi pragmatique mais je tenais à rassurer les flippés de la RAM, les

angoissés du MHz et autres maniaques du benchmark, dont du reste, nous faisons partie !

Bien, maintenant, voyons le jeu en lui-même. Comme pas moi d'entre vous le savent déjà, on incarne un espion américain infiltré au château Wolfenstein durant la



■ CHAUDE AMBIANCE Certains zombies sont tellement chauds qu'ils projettent des jets enflammés. Garez-vous, ils sont aussi dangereux que le lance-flammes.

**EXCEPTIONNEL :
50H D'ESSAI SUR INTERNET,
C'EST SEULEMENT AVEC AOL !⁽¹⁾**

OFFRE SPÉCIALE ! -
ENCORE + D'HEURES D'ESSAI

50H D'ESSAI
~~20H~~

(ACCÈS INTERNET + TÉLÉCOMMUNICATIONS INCLUS)

PROFITEZ DU MEILLEUR FORFAIT AOL :
50H=14,95€/Mois
 (SOIT 98,07 FRF/MOIS) PENDANT 24 MOIS⁽²⁾



AOL EST LE SEUL À VOUS PROPOSER 50H D'ESSAI⁽¹⁾

(ACCÈS INTERNET ET TÉLÉCOMMUNICATIONS INCLUS)

ET POUR SURFER L'ESPRIT LIBRE, DÉCOUVREZ NOTRE MEILLEUR FORFAIT TOUT COMPRIS :

50H=14,95€/Mois

(SOIT 98,07 FRF/MOIS) PENDANT 24 MOIS⁽²⁾.

CONNECTEZ-VOUS GRÂCE AU CD-ROM JOINT À VOTRE MAGAZINE.
SI VOUS NE L'AVEZ PAS, TÉLÉPHONEZ AU : 0 826 02 6000³⁹

[illegible]

12) 34,95 € au 90,00 FNU. Offre spéciale pour les clients abonnés aux services de téléphonie fixe et mobile de l'opérateur Orange. Conditions d'offres de cette offre en ligne sur www.1055.be ou www.1055.be/1055.

Toll-free: 1-800-368-5868



Q&R

DREW MARKHAM
Chef de projet

Les niveaux bénéficient d'une belle architecture, vous avez un secret ?

Avant de créer les cartes, des membres de l'équipe sont allés en Europe pour prendre des centaines de photos de châteaux, en faisant très attention aux détails. Nous avons aussi fait des recherches en bibliothèques et nous sommes basés sur des photos d'installations nazi. Graphiquement, le jeu est totalement inspiré de modèles existants. Dans l'après, le jeu est assez fidèle à Wolfenstein 3D.

De nombreux éléments du premier jeu sont là. Nous avons intégré de nombreux passages secrets où l'on peut découvrir de l'or ou se restaurer en mangeant des dindes et bien sûr nous avons des centaines de sacs à but !

Le métier étant celui de Oskar III, allez-vous mettre le code à disposition des joueurs ?
En SPA (Software Development Kit) ne l'êtes pas en téléchargement (les prochaines) afin que chacun puisse créer ses MOD. C'est une tradition chez ID Software et nous le respectons.

Le scénario ne se ressent pas dans le jeu et se limite à une histoire racontée au travers de briefings.



LE LÉGENDE DREW MARKHAM Quel shooter du soldat ou de mort vivant ? Je vous le rappelle le mort vivant, l'ennemi plus dangereux !

Seconde Guerre mondiale, et chargé d'enquêter sur une division SS spécialisée dans le paranormal, dont le chef est une sorte de Mulder teuton qui, en l'occurrence, s'appelle Himmler. Au début, on ne sait absolument pas ce que les Allemands tripataillent (le terme est bien choisi, vous comprendrez lorsque vous avancerez dans le jeu) et en plus, ça commence mal : le

joueur débute enfermé dans une geôle souterraine. Rassurez-vous, on n'y passera pas les quinze heures de durée de vie du jeu (oh dommage, j'ai déjà lâché le morceau) à faire la causette à des souris, et on s'échappera presque aussitôt, direction la surface.

D'emblée, le décor du château fait plaisir à l'œil grâce à de belles textures et à une architecture dont

la qualité ne baissera jamais. Les adversaires, quant à eux, surprennent souvent au fur et à mesure que l'on progresse : lorsqu'on bat en retraite pour tendre une embûche, ils ne tombent pas systématiquement dans le piège et ont même tendance à attendre patiemment ! Ne parlons pas des quelques grenades qu'ils renvoient ou des tables qu'ils renversent pour se protéger, c'est effectivement géré comme promis, même si on ne le voit pas très fréquemment.

Service rapide

Globalement, l'intelligence artificielle (généralement médiocre dans les shoots) est pour une fois équivalente à celle d'un être humain peu évolué (je ne citerai pas de nom), ce qui pour un shoot est assez prodigieux. On est donc souvent surpris par les réactions des soldats et autres satanées guerrières en latex, qui pourraient tout aussi bien officier dans les vitrines des rues d'Amsterdam. Elles sont coriaces les bougresses ! Rapides, agiles, elles enchaînent les roulades malgré des talons télescopiques et vont chercher le joueur dans ses retranchements.



■ DE L'ÉLECTRICITÉ DANS L'AIR Ces résidus d'expériences ratées marchent sur les rails et vous sautent dessus pour vous électrocuter : sortez le Venom !

RAILS

ACROSS AMERICA™

Départ prévu
le 6 février



La nouvelle référence en matière de gestion/simulation ferroviaire!

Si vous avez l'âme d'un pionnier et d'un entrepreneur, ce jeu est fait pour vous. Achetez rails, trains, et marchandises et construisez le réseau ferré de vos rêves. Développez les gares, le trafic de marchandises et de passagers et devenez un des hommes les plus riches de la planète. Mais attention, la tâche ne sera pas aussi aisée car vos rivaux feront tout pour vous barrer la route et vous ruiner en déclenchant grèves, paniques boursières et autres coups tordus. Alors, prêts à relever le défi ?



Stratagem Games
www.stratagem.com



UNIVERSAL GAMES



NOVELTY



■ **OÙ EST LA DÉTENTE ?** Vous allez avoir du mal à le trouver puisque là, je suis en mode jumelles ! La Lunette de fusil porte moins loin.

OPINION



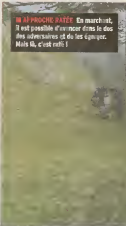
FRED

ID s'est pour une fois fendu d'un véritable mode Solo et il faut admettre qu'en passe un bon (quoiqu'un peu court) moment. Quelques morceaux de bravoure dans les catacombes en marqueront d'ailleurs plus d'un même si au final, le jeu n'a vraiment rien de révolutionnaire. En fait, c'est essentiellement par sa partie Multijoueur que brille Return to Castle Wolfenstein. Classes variées, cartes magnifiquement architecturées... ça tombe bien, on se lassait de Counter-Strike.

Malheureusement, pas le temps de faire amercœur, on est plutôt là pour faire bang-bang dans la tête.

X-Files teuton

Cor en plus, les localisations sont gérées : une première balle au niveau de la trombine fait voler le casque si l'infortunée victime en porte un, la prochaine étant forcément la bonne. En revanche, il est toujours possible de tuer des adversaires en leur lâchant une rafale de mitraillette dans l'humérus ou l'artère malléolaire, ce qui fait toujours beaucoup rire (alors on sait pas ce qu'est un humérus ? Qui c'est qui va ouvrir son dico ?).



■ **APPROCHE RATÉE** En marchant, il est possible d'entrer dans le dos des adversaires et de les éliminer. Mais là, c'est raté !

Secrets nazis

Dans le jeu, les nazis effectuent des recherches liées à l'incubation. Dans les faits, ils ont fait preuve d'un intérêt pour le paranormal pour le moins troublant.

La Lance de Jésus



En 1938, Hitler envahit l'Autriche et fait main basse sur une relique gardée du musée Hofburg : la Lance de Longinus qui aurait percé le flanc du Christ. Passée par les mains de Charles Martel, Charlemagne, Barbarossa et autres conquérants, elle était réputée garantir les victoires à son propriétaire. Hitler l'a conservée pendant six ans jusqu'à ce que les Sovétiques mettent la main dessus. Comme les précédents propriétaires, Hitler est mort juste après en avoir été dépossédé (à une date d'ailleurs très incertaine).

Méditation teutonne



Cette photo illustre l'usage que Hitler fit de la méditation. En fait, le Führer n'était pas un adepte du méditation, mais il était très intéressé par le mysticisme et le paranormal. Il était convaincu que la méditation pouvait lui donner des pouvoirs surnaturels. Il a même écrit un livre sur le sujet, "Mein Kampf", où il explique comment il a utilisé la méditation pour atteindre ses objectifs.

Là, je parle des adversaires « normaux » (dans la mesure où l'on considère un nazi comme un être humain bien sûr) : ceux qui sont fait de chair et de sang. Parce que pour les machins bio-mécaniques, c'est une autre histoire, surtout qu'il s'agit

« d'interlocuteurs » qui ne connaissent que deux sortes de langages : le Venom et le Bazooka. Si vous connaissez tous le second, je m'en vais vous expliquer le premier, ça me permettra d'enchaîner logiquement sur les armes.



PETIT JOUEUR DEVIENDRA GRAND

NEWS, PREVIEWS, TESTS
ASTUCES, DOWNLOADS

ÉQUIPE

de 2500 jeux au meilleur prix
rés en 48h* paiement sécurisé
satisfait échange ou remboursement

*voir les conditions de vente sur alapage.com

CONCOURS

ENCHÈRES À 1 €

la BOUTIQUE
avec
alapage.com

alapage.com

JEUXPLUS.COM

Le premier site communautaire et cybermarchand



■ TOUT-CASSEN La petite icône en bas à gauche indique qu'on peut casser ce tableau. Derrière, peut-être y a-t-il une cachette ?

En fait, le Venom n'est ni plus ni moins qu'une énorme sulfateuse rotative. Efficace à courte portée, sa précision devient aléatoire lorsqu'on s'éloigne de sa cible. C'est une arme que l'on récupère vers la fin du jeu, une fois infiltré dans une base secrète. D'ici là, le joueur dispose d'un arsenal sérieux allant des armes de poing aux grenades, en passant par le lance-flammes. Mais celles que l'on utilise le plus fréquemment jusqu'à la moitié du jeu, sont le fusil à lunette et la mitraillette Stern (silencieuse et précise). Ensuite viendra le temps du fusil d'assaut anachronique et puissant, du fusil de sniper à infrarouge et de la bobine Tesla électrique qui devrait beaucoup plaire aux ingénieurs de l'EDF. Bref, rien de bien extraordinaire, c'est fonctionnel et agréable à utiliser.

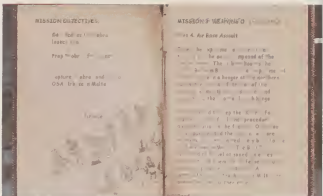
Le bon équilibre

Au niveau du scénario, il y en a effectivement un, mais en marge du jeu. On le découvre en lisant les longs briefings puisque les missions consistent pour la plupart à aller d'un point A à un point B en nettoyant tout sur son passage : pas de mécanisme, pas d'énigme, on sent que le jeu a été réalisé par

Comme dans Wolfenstein 3D, on peut trouver des lingots d'or et de trésors derrière les drapeaux nazis.

des bourrins de chez ID Software. La lecture de documents et le visionnage de fréquentes scènes cinématiques sont les seuls éléments faisant avancer l'histoire. Nous avons été déçus de constater que le joueur était très peu impliqué et que l'on avait guère la sensation de participer activement. Quelques phases d'infiltration viennent heureusement varier les plaisirs, rappelant beaucoup Project IGI.

Globalement, Return to Castle Wolfenstein est une déception : nous attendions un grand jeu alors qu'il ne s'agit que d'un jeu très honnête. La partie Solo n'a rien de marquant (sauf dans les cryptes où les morts qui sortent de terre, le brouillard et les tombes mettent bien la pétéche), la progression est directe, la liberté d'action est inexistante : une jouabilité de bourrin. Alors c'est vrai que c'est



■ DE LA LECTURE Chaque mission comprend environ cinq pages. Chaque d'entre elles vous inflige un briefing long qu'il est conseillé de lire. Ce sont les éléments de scénario les plus évidents du jeu.



OPINION



LUC-SANTIAGO

Du sang, des trapes et des nazis ! C'est direct, immédiat et sans chichi ! Attention surtout au passage dans les cryptes. Cependant, ce retour aux sources manque trop de nouveauté et d'ambition pour marquer les esprits en Solo. En Multijoueur en revanche, il va vous falloir votre version 1

■ **SAUT DE L'ANGE** Lorsque les adversaires meurent et qu'ils sont en élévation, ils tombent de manière spectaculaire. Le moteur physique est donc bien au rendez-vous.

tellement accessible et rapide qu'on avance vite et que l'on attend les prochains niveaux avec impatience, dommage que la surprise soit rarement au rendez-vous (les troupes d'élite féminines, les expériences, etc.).

Reste le mode Multijoueur incroyable qui, selon nous,

devrait détrôner Counter-Strike et qui représente l'atout majeur du jeu. Il comporte plusieurs modes plus ou moins inspirés de ce que nous connaissons : le Vol de documents est celui de la démo (les alliés doivent dérober des papiers secrets aux Allemands et les amener dans une salle de

■ **FEU À VOLONTÉ** Les interactions avec le décor permettent d'utiliser les mitrailleuses.

transmission), le Vol de l'or consiste à s'emparer le plus vite possible de lingots d'or et à les charger dans un camion, la Garde du drapeau consiste à capturer cinq zones et à tenir et le mode Destruction consiste à faire sauter un objectif (un sous-marin par exemple). Les modes sont variés, et même si les cartes ne sont pas aussi nombreuses que prévues, il faut saluer leur remarquable architecture. Riches en passages secrets, complexes mais pas compliquées, elles offrent de nombreuses possibilités de tactiques et devraient rencontrer un vif succès sur le Net, en attendant bien sûr les add-on. Nous approfondirons l'analyse dans un suivi réseau le mois prochain pour vous donner une idée plus complète de ses richesses. Finalement, si vous aimez les jeux bien réalisés, beaux et courts, si vous avez aimé Project IGI et si vous comptez jouer en réseau, investissez. ■

- Luc-Santiago Rodriguez



■ **DARK MISTRESS** Vous apprendrez vite à préférer ces dénettes mortes plutôt que vivantes ! Elles sont effectivement rapides et très efficaces !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE	
■ REQUIS	PII-400 MHz à 564 Mo
■ RECOMMANDÉ	PIII-500 MHz à 128 Mo
■ RECOMMANDÉ	PIII-750 MHz à 128 Mo
POSSIBILITÉS GRAPHIQUES	
■ Accélération logicielle	X
■ Direct 3D	X
■ 32 bits	X
■ OpenGL	X
POSSIBILITÉS SONORES	
■ EAX (SRLive!)	X
■ Dolby Surround/Digital	X
POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR	
■ HOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	PC SEUL 8 + LAN 32 + INTERNET 32
■ CO NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	X
■ CONNEXION INTERNET	56 Kbps

Le verdict

Return to Castle Wolfenstein

COMPARATIF

■ PROJECT IGI

Un jeu basé sur le moteur Unreal Engine 2.0, avec une ambiance très réaliste et une action très rapide.

■ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Un jeu basé sur le moteur Unreal Engine 2.0, avec une ambiance très réaliste et une action très rapide.

■ NO ONE LIVES FOREVER

Un jeu basé sur le moteur Unreal Engine 2.0, avec une ambiance très réaliste et une action très rapide.

■ RED FACTION

Un jeu basé sur le moteur Unreal Engine 2.0, avec une ambiance très réaliste et une action très rapide.

GRAPHISMES

Un jeu basé sur le moteur Unreal Engine 2.0, avec une ambiance très réaliste et une action très rapide.

Un jeu basé sur le moteur Unreal Engine 2.0, avec une ambiance très réaliste et une action très rapide.

AUDIO

Un jeu basé sur le moteur Unreal Engine 2.0, avec une ambiance très réaliste et une action très rapide.

Un jeu basé sur le moteur Unreal Engine 2.0, avec une ambiance très réaliste et une action très rapide.

MULTIJOUEUR

Un jeu basé sur le moteur Unreal Engine 2.0, avec une ambiance très réaliste et une action très rapide.

Un jeu basé sur le moteur Unreal Engine 2.0, avec une ambiance très réaliste et une action très rapide.

■ **POUR** : une réalisation de haut niveau, l'ambiance, la progression, la possibilité d'être le héros ou le méchant.

■ **CONTRE** : La durée de vie le scénario, les dialogues, la musique de fond, la portée Solo sans réseau.

EN DEUX MOTS...

Ce jeu est sans doute un des meilleurs jeux de guerre en solo que vous ayez joués. Il est très bien réalisé, avec une ambiance très réaliste et une action très rapide.

16/20

Le grand bleu

Aquanox | Jouez le mercenaire subaquatique dans un shoot 3D splendide.

Pour info

■ L'ÉDITEUR FishTank ■ LE DÉVELOPPEUR Massive Development ■ GENRE action ■ JOUEURS 1 à 16 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX \$34 (350 F) env

Tout en chiffres

- 21 ans de développement
- 47 millions de dollars
- 10 millions de copies
- 10 millions de copies

Versions testées

- PC (Windows 98/2000/XP)
- PlayStation 2
- Xbox

Adresse Internet

<http://www.aquanox.com>

Le scénario mêle guerre, piraterie, intrigues politiques et fantasmes lovecraftiens.

Presque six mois après la sortie de la GeForce 3, les jeux l'exploitant pleinement commencent à montrer le bout de leurs pixels. Parmi eux, Aquanox. Contrairement à ce qu'on peut penser, ce n'est pas qu'une démo technologique pour bundles mais surtout la suite d'Archimedean Dynasty.

Au nom d'Archimedean Dynasty, les plus vieux d'entre vous auront sans doute levé le sourcil. Mais pour les juniors qui pensent que Pong et Pac Man étaient les seuls jeux vidéo qui aient existé avant Tomb Raider et Quake, un bref rappel s'impose. Archimedean Dynasty vous mettait aux commandes d'un sous-marin de combat. Enfin, quand je dis sous-marin, je parle plutôt d'un petit bathyscaphe avec lance-torpilles et canon en guise de périscope. Propriétaire de ce petit monstre de destruction, vous incarniez un



■ **PLAN D'AVENIR** Après avoir escorté le navire du fond, son pays me permettra peut-être de passer à un joujou un peu plus sérieux que mon Yellow Submarine.

mercenaire vivant de petites combines et de grands dogfights subaquatiques. Ainsi, vous naviguiez de base en base pour trouver de quoi gagner de l'argent et acheter plein d'améliorations pour votre vaisseau. Une sorte de Wing Commander sous les eaux en

somme, avec un gameplay assurément plus centré sur le shoot que sur la simulation.

Quant à ceux qui se demandent pourquoi l'action se déroule sous la mer, s'ils passaient comme moi leur temps libre à visiter des centrales nucléaires et à décrypter



■ **PLAN D'AVENIR** Au fil des missions, vous accèterez à traverser les sous-marins, plus s'éloient et plus puissants, ce n'est dans un jeu de culture.

Asylum



■ **SOCIAL.** Les conversations permettent de suivre l'histoire et d'accéder aux missions.

les prophéties de Nostradamus, le sursaut que l'eau protège de la radioactivité qui ne manquera pas de pourrir la surface terrestre aux alentours de 2666. Voilà, c'était long mais j'ai tout dit et j'ai eu bien raison de le faire, parce qu'en bonne suite d'Archimèdean Dynasty qu'il est, Aquanox reprend tous ces éléments.

Cure thermique

Après une intro sympa, vous retrouvez ainsi Emerald Flint dans la même piscine géante qu'autrefois... ou du moins dans les vestiaires de la piscine. Lorsque le jeu commence, vous êtes en effet sur une base où vous pouvez commercer, customiser votre vaisseau et vous tenir au fait des derniers potins du coin. Et cette dernière occupation est de loin la plus importante puisque c'est par elle que vous accédez aux missions et pourrez progresser dans la campagne en discutant avec les personnages non joueurs. Représentés par un portrait façon BD américaine, ils sont servis par

Q&R

WOLFGANG WALK

Chef de projet à

Que pouvez-vous nous dire sur l'histoire d'Aquanox ?

Elle commence là où se finit celle d'Archimèdean Dynasty, 2666, 20 ans après la guerre contre le robot. Au lieu d'être vaincu, l'humanité a été vaincue par le robot. L'eau est devenue une ressource précieuse. L'humanité a été vaincue par le robot. L'eau est devenue une ressource précieuse. L'humanité a été vaincue par le robot. L'eau est devenue une ressource précieuse.

Quelles sortes d'adversaires croiserons-nous dans le jeu ?

Pour le moment, ce sont des tentacules, des démons, des robots, des aliens, des humains, mais il y a aussi quelques créatures. Elles vous ne savez rien dire, mais elles sont très dangereuses. Elles sont très dangereuses. Elles sont très dangereuses.

Un sous-marin sous la main

QUAKE-LIKE Aquanox n'est pas difficile à prendre en main. Voici l'interface expliquée.



1. S'attachent à la cible et la suivent jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Son action est de tirer des missiles.
2. On se les garde pour les utiliser contre les ennemis. Ils sont très utiles.
3. Les ennemis sont très dangereux. Ils sont très dangereux. Ils sont très dangereux.
4. Sur la gauche, le bouton de la souris permet de sélectionner les ennemis.
5. On se les garde pour les utiliser contre les ennemis. Ils sont très utiles.
6. Le bouton de la souris permet de sélectionner les ennemis.
7. Ici, on se les garde pour les utiliser contre les ennemis. Ils sont très utiles.

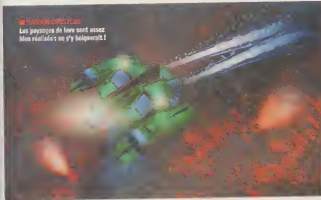
des dialogues plutôt bien écrits et des doublages de qualité. Seul regret à ce sujet, le héros ne bénéficie plus comme autrefois de la voix française de Bruce Willis. Mais trêve de bavardages, c'est l'heure de la première mission, l'heure de

laquiner le plancton et surtout l'heure de voir si le moteur 3D est vraiment aussi terrible qu'on le dit.

Sur ce point, cela ne fait aucun doute : Aquanox est une vraie tuerie graphique. La flore sous-marine ondoyante, les petites bulles qui défilent devant le cockpit, les rais de lumière défilés par le soleil de surface, tout concourt à vérifier l'adage : les images de synthèse d'hier sont la 3D temps réel d'aujourd'hui. Le plus appréciable, c'est qu'avec une GeForce 2 MX, c'est déjà très beau. On a certes droit à moins de détails mais l'essentiel est là, et comme la maniabilité, les animations, et surtout le scénario sont au rendez-vous, on parvient sans problème à se mettre dans le bain.

Poisson noyé

Pour le reste, il faut bien le reconnaître, le jeu n'a pas trop évolué depuis Archimèdean Dynasty. Servi par une histoire relativement riche et adulte où la guerre, la



OPINION



ARNAUD

Loin d'avoir tout misé sur la réalisation, les gars de Massive Development ont réussi à faire un jeu intéressant au niveau du scénario en cumulant de nombreuses influences et en intégrant un élément fantastique. Mais ne vous y trompez pas, c'est bien un jeu d'action et rien que ça qui vous attend dans les profondeurs d'Aquanox.

La gestion d'ailliers et les modes Multi amènent du sang neuf par rapport à Archimedean Dynasty.



■ **CITÉ Océanique** Les cités sous-marines sont splendidement rendues. On ne se lasse pas de les à sarrager à en vue externe pour admirer le moteur 3D.

piraterie, les intrigues politiques et les fantasmes lovecraftiens se mêlent avec bonheur. Aquanox n'est cependant rien d'autre qu'un banal shoot dans la flotte avec un scénario très dingiste : on papote pour trouver des missions, on blaste pour gagner de l'argent, on upgrade son rafiot et on retourne blaster. Certes, la gestion d'ailliers et les modes Multi amènent du sang neuf par rapport à Archimedean Dynasty, mais on ne peut s'empêcher de penser qu'il y avait matière à mieux exploiter l'univers du jeu. Ainsi, on aurait aimé pouvoir vivre sa petite vie, comme dans I-War 2. On aurait aussi voulu qu'il soit possible de remonter en surface, fût-ce pour

bronzer au plutonium. Une touche de réalisme n'aurait pas non plus nuit à l'ensemble : que les ennemis explosent dans d'improbables feux d'artifices sous l'eau, passe encore, mais que votre sous-marin rebondisse sur les obstacles sans subir la moindre avarie est plus discutable. De ce fait, le pilotage se résume à traquer les cibles et à éviter des torpilles sans se soucier de s'écraser sur une falaise ou même contre un ennemi !

Aqua bon ?

Toujours au chapitre des doléances, on regrettera que le relief des fonds marins soit si peu imaginaire : où sont les poissons,

les grottes et les fosses abyssales où aucune lumière ne filtre ? On y avait droit dans l'antique SubCulture mais les développeurs nous ont ici offert des fonds océaniques aussi vallonnés et fréquentés que la Beauce au mois de janvier. Bref, s'il amène un plus dans l'ambiance, l'univers sous-marin n'a pas été exploité à fond et c'est bien dommage. Relativisons tout de même, aucun de ses défauts n'entame sérieusement le plaisir de jeu mais ils sont juste suffisamment nombreux pour qu'Aquanox, au final, ne soit qu'un bon et beau jeu d'action là où il aurait pu être un grand jeu tout court. ■

-Arnaud Cuffe

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE	
■ MINIMUM	PIII-500 MHz / 64 Mo
■ RECOMMANDÉ	PIII-600 MHz / 128 Mo
■ RECOMMANDÉ	PIII-600 MHz / 256 Mo
POSSIBILITÉS GRAPHIQUES	
■ Accélération logicielle	X
■ DirectX 3D	✓
■ Java	✓
■ OpenGL	X
POSSIBILITÉS SONORES	
■ EAX (SBLive)	✓
■ Dolby Surround/Digital	X
POSSIBILITÉS MULTIJOUER	
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	PC SEUL : 4 LAN 16 + INTERNET 16
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✓
■ CONNEXION MINIMUM	56 kbps

Le verdict

COMPARATIF

■ I-WAR 2

Merci à Massive Development pour avoir fait passer le shoot dans la flotte d'un jeu à un jeu.

■ AQUANOX

C'est l'unique jeu d'action sous-marin qui mérite d'être noté pour ses possibilités.

■ STARLANCER

Un jeu de shoot dans la flotte qui a été amélioré par son scénario.

■ TACHYON

Merci à Massive Development pour avoir fait passer le shoot dans la flotte d'un jeu à un jeu.

GRAPHISMES

■ Les cités sous-marines sont splendidement rendues. On ne se lasse pas de les à sarrager à en vue externe pour admirer le moteur 3D.

0 10

AUDIO

■ Les cités sous-marines sont splendidement rendues. On ne se lasse pas de les à sarrager à en vue externe pour admirer le moteur 3D.

0 10

MULTIJOUER

■ On a beaucoup aimé le jeu de shoot dans la flotte. On ne se lasse pas de les à sarrager à en vue externe pour admirer le moteur 3D.

0 10

Aquanox

POUR C'est un jeu d'action sous-marin qui mérite d'être noté pour ses possibilités.

CONTRE C'est un jeu d'action sous-marin qui mérite d'être noté pour ses possibilités.

EN DEUX MOTS...

Passé l'intro, on a beaucoup aimé le jeu de shoot dans la flotte. On ne se lasse pas de les à sarrager à en vue externe pour admirer le moteur 3D.

15/20

LES PLUS GRANDES BATAILLES DE L'HISTOIRE DE LA STRATEGIE SUR PC

Cossacks

The Art of War



L'add-on officiel



Version complète

Cossacks Art of War

L'extension officielle de la nouvelle référence de la stratégie temps réel, 5 nouvelles campagnes, nouvelles nations et unités, éditeur de cartes, modes de jeu supplémentaires, des batailles gigantesques où s'affrontent jusqu'à 8000 unités en temps réel, nouveautés multijoueurs dont le classement mondial des joueurs sur Internet.



www.cossacksfrance.com



Mords dans l'âme

Soul Reaver 2 | À la poursuite de Kain dans les méandres du temps.

Pour info

■ **CONTRÔLEUR** : Joystick ■ **DEVELOPPEUR** : Crystal Dynamics ■ **LE JEU** : action-aventure ■ **TECHNIQUE** : 3D ■ **PUBLIC** : à partir de 16 ans ■ **PRIX** : 53 € (350 F) env.

Tout en chiffres

- 100 missions à accomplir
- 100% de réussite
- 100% de réussite

Version testée

- PC
- Windows 95
- Windows 98

Adresse Internet

http://www.soulreaver.com

Ce que l'on préfère dans les règles, ce sont les exceptions et ça tombe bien car *Soul Reaver 2* en est une. Au milieu des adaptations console ratées ou indignes des possibilités techniques de nos PC, la série de Crystal Dynamics s'illustre par une conversion irréprochable... Mais est-ce suffisant ?

Pour ceux d'entre vous qui ne connaissent pas le saga *Soul Reaver*, imaginez le meilleur *Tomb Raider* (donc le premier) plongé dans un univers gothique axé sur les vampires. Concrètement, cela donne une aventure qui mêle combats, plates-formes et casse-tête, le tout soutenu par un scénario passionnant et profond. Tellement profond en fait, que je vais devoir me transformer en chroniqueur de *Télé 7 Jours* (argh) et vous raconter les épisodes précédents.

Si vous avez manqué le début

Au départ était *Legacy of Kain* : l'histoire de Kain, un brave voyageur parcourant Nosgoth, qui fut agressé et transformé en vampire. Motivé par la vengeance, le Kain en question se lança dans une croisade



■ **POT DE COLLE** Ces redoutables démons aux ailes d'Évangéline vous poursuivront dans le plan physique comme dans le plan astral.

contre ses semblables et, acquérant une formidable puissance, parvint à tous les éliminer. Au terme de sa quête, il dut faire un choix : se sacrifier afin de redonner vie à un Nosgoth dévasté, et ainsi mettre fin à l'espèce vampire, ou assujettir ce monde.

Lorsque débute le premier *Soul Reaver*, il est évident que Kain a

opté pour le second choix. Il règne sur un royaume glauque où les vampires prospèrent. Étant le plus ancien, Kain était toujours le premier à évoluer, jusqu'au jour où Raziel, l'un de ses lieutenants, vit apparaître sur son dos d'étranges ailes. Kain les lui arracha avant de jeter le malheureux dans les puits des âmes. Raziel fut récupéré

Soul Reaver est une série riche pensée en trilogie.



■ **LES AILES** : Les missions entre Kain et Raziel sont plus amusantes qu'il n'y paraît, même si *Soul Reaver* n'est pas de cet avis.

■ **GRANDIOSE** La taille des lieux visités exerce la qualité des textures, preuve que le moteur est l'un des meilleurs du moment.



par l'Ancien, une entité souhaitant la mort de Kain (heu ça va, vous savez toujours ? Bon, alors on continue). Pour cela, notre héros, assisté de l'énigmatique Möbius, s'appropriera l'épée Soul Reaver, seule arme capable de terrasser le roi vampire. Après un bref affrontement, Kain prit la fuite dans une machine temporelle.

Soul Reaver 2 commence très précisément à cet instant, relançant de plus belle une intrigue déjà complexe. Raziel va rapidement réaliser que l'Ancien et Möbius l'ont manipulé afin qu'il tue Kain. De sombres puissances sont à l'œuvre et elles redoutent l'imprévisibilité du roi vampire. Qui sont-elles ? Quel est votre rôle ? Est-il possible de sauver Nosgoth ? À vous de le découvrir.

En terrain connu

Dès le premier contact, on retrouve l'un des points forts de la saga : son ambiance de désolation gothique, triste et oppressante (où est ma corde ?). Le contrôle du héros aussi est familier : courir, sauter, planer, s'agenouiller, escalader certaines surfaces, nager, taper et lancer des projectiles, déplacer des blocs, etc. Il n'y a en fait aucun changement sur l'aspect plates-formes du jeu. Les combats gagnent par contre en technicité. Esquives, coups faibles et forts ainsi que défense s'avèrent amusants à utiliser et surtout utiles puisque les affrontements deviennent rapidement ardu.

Enfin, le dernier aspect qui se révèle le plus plaisant est celui des casse-tête. Raziel, lors de son périple, devra trouver d'ancestrales forges afin de conférer à la Soul Reaver de nouveaux pouvoirs. Afin d'y parvenir, il doit activer de nombreux mécanismes qui ne se limitent pas comme dans Tomb Raider, à déplacer des blocs. Il faut aussi exploiter la capacité qu'a Raziel de passer du plan matériel à celui éthere (voir encadré), utiliser les pouvoirs de l'épée (voir l'autre

La réalisation est un modèle du genre. Difficile de croire qu'il s'agit d'une conversion PlayStation 2.

encadré), orienter des miroirs (voir encore l'autre enca... heu finalement, non) et bien d'autres choses. C'est varié, intelligent et de petits indices gravés dans le décor évitent de bloquer. Du grand art !

D'autant que la réalisation est une merveille. Les graphismes sont à tomber par terre avec des pièces gigantesques couvertes de textures fines et somptueuses, des effets de lumière ou de déformation (tant sur les visages des personnages que lors du passage d'un monde à

D'un monde à l'autre

Donc ce soit parce qu'il est gravement blessé et ne parvient plus à se maintenir dans le monde réel ou parce qu'il le décide, Raziel peut passer dans le monde éthere. Les décors se morphent et alors en temps réel et les règles changent.

Matériel



Dans le plan matériel, Raziel peut franchir des portes, pousser et tirer des blocs, grimper sur des surfaces, sauter, planer, etc. Il peut aussi utiliser ses pouvoirs d'ancêtre. Il peut aussi utiliser ses pouvoirs d'ancêtre. Il peut aussi utiliser ses pouvoirs d'ancêtre. Il peut aussi utiliser ses pouvoirs d'ancêtre.

Immatériel



Dans le plan éthere, Raziel peut franchir des portes, pousser et tirer des blocs, grimper sur des surfaces, sauter, planer, etc. Il peut aussi utiliser ses pouvoirs d'ancêtre. Il peut aussi utiliser ses pouvoirs d'ancêtre. Il peut aussi utiliser ses pouvoirs d'ancêtre.



CHANGEMENT D'AIR Les voyages vous permettent de découvrir la contrée de Naegoth sous différents aspects.

OPINION



FRED

Grand fan, j'attends cette suite avec impatience. L'émerveillement de la réalisation a laissé place à une légère déception : beaucoup des qualités du premier épisode ont disparu et le système de sauvegarde mène des baffes. Puis progressivement la magie de l'ambiance et le plaisir de jeu ont repris le dessus. Impossible de décrocher avant d'avoir fini le jeu.

l'autre... Il n'y a que la gestion des collisions qui ne soit pas parfaite. La musique s'accorde impeccablement à l'univers, tout comme les bruitages et les voix françaises qui sont d'un irréprochable professionnalisme.

Lourde hérédité

Pourtant, bizarrement, Soul Reaver 2 s'avère un peu moins bien que son prédécesseur. L'aventure s'annonce plus courte (15-20 heures) et surtout moins variée. On y parcourt souvent les mêmes lieux, à des époques distinctes certes, mais les différences demeurent mineures. Et puis, le linéarité se fait fortement ressentir : fini les petites

Tel l'épée d'Elicric

Nas contenté d'être au centre des conflits sauvages Naegoth, le Soul Reaver est doté d'une volonté propre qui ne vous avantage pas toujours. Domage car elle est plus présente que jamais.

Soif de vie



Sur le plan du jeu, Soul Reaver 2 est toujours aussi intéressant. L'histoire peut être jugée un peu répétitive, on sait à l'avance les événements qui vont se produire. Cependant, le Soul Reaver, personnage le plus intéressant du jeu, garde une certaine indépendance. Il se livre à de petites actions qui ne sont pas toujours prévues par le scénario.

Épée suisse



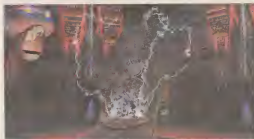
Les multiples pouvoirs (ombre, lumière) et les objets que l'on trouve en cours d'aventure ne sont pas nécessairement utiles en combat, mais jouent un rôle essentiel dans la classe. L'ombre permet d'entrer dans des endroits interdits. La lumière permet de voir les objets cachés. Les objets sont parfois utiles pour créer un objet d'art, ou pour résoudre un problème.

quêtes annexes pour trouver des bonus cachés. Côté commandes, il faut constamment recentrer manuellement le caméra. Pas spécialement gênant dans

l'absolu mais parfois handicapant lors des combats. Dernière réclamation et de taille, les sauvegardes. Elles se font à base de checkpoints et les développeurs sont avares en la matière. Ce n'est pas rédhibitoire car il est rare de mourir et des ancres (plus nombreuses) permettent de revivre sans avoir à repartir du checkpoint, mais franchement contraignant. Prévoyez des séances de jeu d'au moins 30 à 45 minutes.

Au final, même s'il est un peu court et souffre de sa gestion des sauvegardes, Soul Reaver 2 emballera les fans du genre, tant par sa réalisation et son histoire que sa jouabilité. Espérons que Legacy of Kain 2, le quatrième volet de la série, suive le même chemin.

- Frédéric Dufresne



SHOW MUST GO ON L'acquisition de nouveaux pouvoirs donne lieu à une cinématique et à un déluge d'effets visuels, ça fait plaisir à voir !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
 ■ MINIMUM : Pentium III, 64 Mo
 ■ RECOMMANDÉ : Pentium III, 128 Mo
 ■ RECOMMANDÉ : Pentium III, 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle ✓
 ■ Direct 3D ✓
 ■ 32 bits ✓
 ■ OpenGL ✓

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive) ✓
 ■ Dolby Surround/Digital ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUER

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : 2
 ■ PC : Local, LAN, Internet ✓
 ■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✓
 ■ CONNEXION MINIMUM : -

Le verdict

COMPARATIF

■ RUINE
 Le verdict peut être un peu sévère, mais il est difficile de trouver des défauts à ce jeu. Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué. Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué.

GRAPHISMES

■ Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué. Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué.

■ Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué. Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué.

■ Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué. Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué.

■ Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué. Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué.

■ Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué. Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué.

■ Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué. Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué.

■ Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué. Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué.

■ Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué. Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué.

■ Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué. Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué.

■ Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué. Soul Reaver 2 est un jeu très intéressant, très bien réalisé, très bien joué.

Soul Reaver 2

POUR : Une ambiance unique, un personnage à adorer, un scénario riche et une réalisation impressionnante.

CONTRE : L'histoire parfois riche est un peu répétitive et les sauvegardes sont contraignantes.

EN DEUX MOTS...

Malgré quelques défauts, Soul Reaver 2 demeure une référence de l'aventure action. Une fois l'histoire et le combat maîtrisés, c'est un jeu très intéressant.

15/20

ZAX

THE ALIEN HUNTER

OUVERTURE DE LA CHASSE

LE 16 JANVIER



PC
CD
ROM

JoWood
Productions

WWW.ZAX-GAME.COM

L'île aux Créatures | Devenez grand-père avec l'extension officielle de Black & White

Power level

■ CITEBA Electronic Arts ■ CENTSOPPOUR Lignehead ■ CENSE stratégie ■ CHAUMONT 1 à 4 ■ PUBLIC tous publics ■ P93 30.49 € (200 F) env.

Test en chiffres

- [illegible]

Nervous tension

- 图 6-10** 计算结果

Addressing the environment

A force de déployer des trésors d'affection et de patience en surveillant notre Créature, Black & White avait fait de nous de vraies mères poules. Dans L'île des Créatures, la situation empire avec l'arrivée d'enfants turbulents. Lionhead va finir par nous rendre esthètes avant l'heure !

Où, votre créature a un sexe. Lionhead vous l'avait caché pendant tout le jeu original mais aujourd'hui, après des années d'enquête, le vérité éclate au grand jour. C'est un beau mâle qui en arrivant sur l'île des créatures (adieu les ties du jeu original !) va faire la rencontre d'une congénère avec qui il aura même un enfant. Ensuite, il sera temps pour le rejeton de quitter le nid familial, éduqué non par le joueur mais par sa créature ! Mais avant d'en arriver là, il faudra que votre créature vienne à bout d'une meute de prétendants plus ou moins combattifs afin de conquérir sa promise. Le Cheval, doux comme Rémy, se contentera de vous laisser prendre soin de son jardin pendant une dizaine de jours avant d'abdiquer naturellement. D'autres



■ **CULTIVONS NOTRE JARDIN** C'est la Créature du joueur qui doit montrer l'exemple en utilisant les miracles. Impossible d'éduquer soi-même le poussin.

vous déferont à la course, un peu comme Luc à moto sur les quais de la Seine, ou devront prendre une bonne trempe dans un combat mémorable avant de s'incliner, comme le Crocodile, digne rejeton du Teignard. Au total, une bonne vingtaine d'épreuves délrantes attendent le joueur, comme le bowling ou le foot.

Même de rien, ces petits jeux font appel à toutes les aptitudes des Créatures comme la force, la précision au lancé ou l'utilisation judicieuse de miracles. Ils ne sollicitent en comparaison qu'une seule des qualités du joueur : la patience. Sous ses allures de camp de vacances avec ses activités de plein air et sa séance de drague

Sur le site français La Taverne de Black & White (www.bwfr.net), l'internaute corse découvre quantités de tracers pour le jeu original qui, curieusement, n'apparaissent pas sur le site & info officiel, pourtant déjà très bien fourni. Une creuse, s'il en était besoin, que l'internet pour le jeu de Liverpool démontre vivante.

Ta tête me revient pas



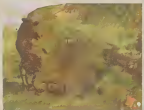
Histoire du Tatarstan crée une le Manilla le famille le Christ et le Léon d'antiquaire, en électrochimie. Craie du site Lu-Ti-mine, en lais petits collages minéraux, la peut éternel en héritier les le dépit, polycarbonate d'une nouvelle partie. L'importation dans la chimie mar, de la voir plus.

Montre-moi tes cartes



Après un démontage soigné du tracteur, M. L. a pu constater que l'arbre à cames du cylindre était cassé tout le long et que les soupapes étaient déformées et qu'elles ne fermaient plus. La cause de la panne est évidente : l'arbre à cames est cassé et les soupapes ne ferment plus. Le moteur ne peut plus fonctionner.

Aux chiottes l'arbitre !



Un tour de rôle qui nous a grandement intéressés, tout spécialement pour les filles, qui ont intégré dans l'exercice le mot de jargon du baby-français : à savoir, la structure des phrases par les préfixes, les suffixes et les redoublements. Un regard plus abstrait que celui d'un bébé, mais qui a permis à nos bambins de

OPINION



DAVID

En Multi, L'île aux Créatures est aussi intéressante que Black & White malgré l'arrivée discrète de combos. Et en Solo ? Ah, là ça se dispute. À condition d'avoir une bonne Créature bien entraînée, l'extension est un régal. Dans le cas contraire, on explore la carte et on essaie quelques mini-jeux d'adresse pour se distraire, mais le cœur n'y est pas. À réserver aux bons géniteurs uniquement.



■ MAIS NON PAS TRICHEUR ! On commence l'extension avec un village, une merveille et tous les sorts. C'est pas le paradis ça ?

organisée, L'île aux Créatures cache un camp d'entraînement militaire que les Marines américains ne renieraient pas. Le but est très clairement de faire de sa larve une bête de compétition. Au terme de ce parcours du combattant, le monstre gagne un anneau visible même en Multijoueur, une place dans la Confrérie qui regroupe toutes les autres Créatures préalablement humiliées, une femme pour faire une poignée de moutards ainsi qu'un abonnement d'un an à

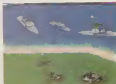
Gen4 (Note de Luc : oui alors pour ça, vous voyez directement avec David...). Ça vaut le coup, surtout pour l'abonnement, mais attention, il va falloir suer pour y arriver. Les femmes ça se mérite, surtout quand il y a vingt mâles autour.

Papa poule

Pour ceux qui abandonneraient en cours de rut, pardon, de route, il reste heureusement un babin bonus. Dès l'arrivée sur l'île, il est possible d'adopter un poussin tout

Real War

■ ED: Simon & Schuster ■ DEV: Rival Ent.
■ GENRE: Stratégie ■ PRIX: 30 € (ou 17 €)



■ TOUT NUS La réalisation est pour le moins austère.

Sur la boîte du jeu, on peut lire le slogan : « Je suis sûr que ma grand mère est meilleure que les faenes ». Outre la prodigieuse fautes orthographiques, on se demande quel est le lien entre cette phrase et un jeu de stratégie temps réel moderne, opposant la Grande Armée américaine à des forces terroristes. On se demande aussi comment ce jeu a pu cartonner aux États-Unis : il propose une IA stupide et une réalisation globale à pleurer. Et lorsqu'on s'aperçoit qu'il ne propose aucune réelle nouveauté, on voit mal pourquoi on conseillerait son achat. **L-S.R.**

06
20

TESTS EXPRESS

Trade Empires

■ EDITEUR: Take Two ■ DEV: Frog City Software
■ GENRE: gestion ■ PRIX: 30 € (200 F) env.



■ PLAISANTINS S'ABSTENIR On peut gérer plus de 200 bâtiments.

Il s'agit là de gestion économique pure et dure, du genre qui ne rigole pas. On a l'impression d'afficher ce sourire inquiet. C'est vrai que c'est très bien conçu, de son aspect austère (la boîte pleint de je ne sais pas, je ne sais pas, etc.) et de son contenu (je ne sais pas, je ne sais pas, etc.). Mais il faut s'accrocher à ce jeu sans peur d'y passer quelques heures (c'est un euphémisme) pour en ressortir toute la profondeur. Et au bout de ce combat, pas un minute marchand en quelques minutes. La période va de l'aube de l'humanité jusqu'au XIX^e siècle. **N.C.**

13
20

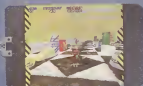
■ GEN4 La grande nouveauté est un essai de jeu à la fois. Pour le plaisir, un de contrôle et la direction et la force.

FAITES VOS JEUX !

THE 3D GAMEMAKER



CLIQUEZ...CRÉEZ !



La révolutionnaire 3D GameMaker arrive enfin en France !

Avec des milliards d'options différentes, créez vos propres jeux vidéo entièrement en 3D. Toutes vos créations se pilotent à la souris à travers des interfaces et des outils simples et intuitifs. Shoot them up, les démolis plus forts du monde jeu de course de voitures. En quelques minutes, vous obtenez des résultats impressionnants qui pourront être personnalisés au grand public ou adaptés à votre propre jeu d'entreprise.

REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ SUR WWW.3D-GAMEMAKER.COM

ACTIVITIZÉ



FOCUS



■ **STARTING LINE.** À vos marques ? Prêts ? Partez ! La vélocité des concurrents n'a pas d'importance : l'essentiel ici, c'est l'adresse.

M le maudit

Rayman M | Retrouvez Rayman dans des courses et des combats Multijoueur.

Four info

■ **ÉDITEUR** Ubi Soft ■ **DÉVELOPPEUR** Ubi Soft ■ **GENRE** action ■ **JOUABLES** 1 à 2 ■ **PUBLIC** tous publics ■ **PRIX** 45 € (300 F) env.

Tout en chiffres

- 10 joystick only
- 12 joystick
- 4 joystick
- 4 joystick
- 4 joystick

Versions testées

- PlayStation 2
- Xbox
- Game Boy Advance

Adresse Internet

http://www.ubi.com

Au rayon mascottes, Rayman n'a pas à rougir devant les hérissons bleus ou les plombiers moustachus. Alors quand ce vaillant défenseur de la plate-forme sur PC s'attaque au Multi, on mettrait presque son pad à couper que le jeu vaudrait le détour.

Plus qu'une star, Rayman est une institution. Né à l'époque où le 640 x 480 était la plus haute résolution possible, il a montré que le jeu de plate-forme PC pouvait rivaliser avec les titres des consoles. Après un détour réussi par le ludoducatif et un passage à la 3D

néoconcrète avec brio, Rayman est désormais synonyme de qualité et c'est donc avec impatience qu'on lance l'installation du soft.

Vu que la complète prend quand même 1,2 Go sur le disque en comptant les œufs, le fromage et le jambon (rapport à la complète), ça me laisse le temps d'expliquer ce que désigne ce M mystérieux.

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, Mathieu Chedid ou la Marque Jaune de Blake & Mortimer n'ont rien à voir là-dedans. Non, en fait, M c'est pour Multijoueur. Le jeu n'est ainsi ni non un Rayman 3, mais plutôt un break dans la vie du héros dans lequel il s'essaye à autre chose. Au programme donc, point de classique plate-forme mais deux types d'épreuves : course et shoot. Et côté marketing, l'équation tient la route : fans de Quake III + fans de Mario Kart = Capital sympathie de Rayman = gros carton en vue. Mais laissons là les équations absurdes : place au jeu...

■ **BROSSEZ** vos dents avec Chiccochic, le dentifrice qui rend



■ **SALVATRICE** Je vous conseille vivement de désactiver les trawillans des menus à base d'ailers et venues dans des sortes de tubes géométriques du plus mauvais effet.

Docteur Run et Mister Shoot

Rayman M se compose d'un mode course et d'un mode Shoot, comprenant chacun trois types d'épreuves. Autant dire qu'avec ses 30 niveaux qu'on débouque via le mode Solo, le jeu promet une richesse sur l'agilité il convient de revenir.

Cours Forest !



Il y a deux modes : Trial Run et un mode normal. On a aussi accès à une course avec des Lumis (sortes de petites lumières) à ramasser et un mode Time Trial, où l'on court contre le temps en évitant les obstacles pour gagner des secondes. À noter qu'il y a aussi des mini-jeux (comme le jeu de la balle) et des mini-jeux (comme le jeu de la balle) et des mini-jeux (comme le jeu de la balle).

Boucherie guimauve



Il y a deux modes : Trial Run et un mode normal. On a aussi accès à une course avec des Lumis (sortes de petites lumières) à ramasser et un mode Time Trial, où l'on court contre le temps en évitant les obstacles pour gagner des secondes. À noter qu'il y a aussi des mini-jeux (comme le jeu de la balle) et des mini-jeux (comme le jeu de la balle) et des mini-jeux (comme le jeu de la balle).

I haleine blanche... Chez CuirLand, un plat Arcopel offert pour tout canapé acheté, sortie Brieux-Sous-Bois sur la RN 12... « Avouez-le, ce n'est pas super agréable de se prendre des pubs en plein test... Alors imaginez maintenant que la première chose que j'ai vue de Rayman M, c'est la bande-annonce du film Yamaïkazi. Une vidéo qu'on doit se taper en entier lors du premier lancement à moins de recourir à une dragonienne fin de tâche. Il n'y a certes pas

matière à boycott mais, si j'étais un rebelle antisocial qui perd son sang froid, je vous inviterais bien à ôter quatre points à la note finale, juste pour montrer à Ubi Soft les limites des équations marketing (tiens, Marketing commence aussi par un M).

Passée la vraie intro (qui peut être zapée, elle), les menus ne sont pas plus rassurants : leurs effets de transition pompeux (des tunnels 3D dans l'espace) alourdissent

Multijoueur pour Rayman M, ça veut dire à deux sur un même PC en écran split.



NIGHT LIGHT L'objectif dans ce mode est de s'emparer du Lum le premier : lancez !

la navigation. Ils sont heureusement débrayables... à l'inverse du tutoiement. Car l'interface, malgré ses grands airs, vous dit « tu ». Or, je n'aime pas qu'on me tutoie après m'avoir agressé à coup de pub et, plus objectivement, ce détail donne l'impression que le jeu s'adresse à un enfant de cinq ans en quête de détente entre deux parties d'Adibou. Passons.

Kart à pied

Le jeu propose donc un mode Course et un mode Shoot, chacun décliné en trois types d'épreuves. Non sans évoquer un Mario-Kart-like avec sa vue objective, la course se distingue astucieusement du genre par son absence de kart. C'est donc à pied que l'on affronte trois adversaires et cela enrichit notablement le gameplay. Là où un jeu sur roues ne permet que slaloms, sauts et optimisation de trajectoires dans une dimension horizontale, la course à pied utilise aussi la verticalité et offre des possibilités parfaitement mises en valeur par les circuits : bompers pour bondir, pentes qu'on descend façon skateboard, tours qu'on arpente pour mieux goûter aux joies de la chute libre contrôlée... Tout est fait pour



GUIMAUVE LAND Les décors cartoon, entre Disney et Tex Avery, sont très bien réalisés avec des couleurs à rendre fou un daltonien. D'autre part, la visibilité porte assez loin pour se sentir tout petit !



AIE Le 1 dans la boîte verte veut dire qu'il ne reste une seconde avant d'exploser.

Harry qui rit

Harry Potter à l'école des sorciers | Aventures en 3D pour magiciens en herbe

Pour info

■ EDITEUR Electronic Arts ■ DÉVELOPPEUR Electronic Arts ■ GENRE aventure-action ■ JOUEUR(S) 1 ■ ÂGE 8 ans et plus ■ PRIX 53 € environ

Tout en chiffres

- 30 niveaux
- 25 personnages
- 2 maps
- 10 quidditch différents

Versions testées

- PC (Windows)
- PS2
- XBOX

Adresse Internet

http://harrypotter.com

Depuis la déconfiture de Tomb Raider, les bons jeux d'aventure-action sont devenus rares.

Or voilà qu'une autre star, aux formes moins généreuses mais aux lunettes bien rondes, fait son apparition : Harry Potter va-t-il ressusciter le genre d'un coup de baguette magique ?

Les jeux sous licence, ici, vous savez ce qu'on en pense ? Non, je ne vais pas vous le dire parce que j'ai fait vœu de rester poli pendant au moins deux heures aujourd'hui et que ça tombe pile maintenant. Mais bon. Neuf fois sur dix, quand un éditeur a une grosse licence dans ses poches avides, il se dit que c'est vendu d'avance et qu'il est inutile de faire un vrai jeu derrière. À l'arrivée, ça donne des Taxi 2, des Cinquième Élément, des Die Hard, des Evil Dead... bref des « machins » horribles qui donnent des arguments à tous ceux qui pensent encore que les jeux vidéo sont des trucs moches et stupides pour gamins bercés trop près du mur. Heureusement, de temps en temps, une louable exception vient confirmer la règle : Dune 2, Blade



■ FAIRE ET REFAIRE : Les épreuves de tracé de sorts dans l'air sont un peu répétitives. Ça ne vaut pas Black & White, mais il faut bien débiter !

Runner ou... Harry Potter. Oui, n'en déplaise aux gros méfiants, Harry Potter est non seulement un bon jeu, mais en plus, il ne vise pas que la clientèle des moins de six mois.

Première bonne surprise, Harry Potter a été bâti à partir du moteur de Tournement, et force est de

constater que, deux ans après, il reste beau. Le jeu s'inspire du premier tome des aventures de notre sorcier adolescent, qui raconte par le menu son arrivée à Hogwarts (Poudlard en VF) et ses premiers pas dans cette école pour magiciens où il doit tout découvrir. Parfait pour réaliser un jeu d'action teinté d'aventure puisque, comme le personnage, le joueur va pouvoir aller de découverte en découverte, aussi innocent que le jeune Harry à ses débuts.

La folie du Quidditch

Les développeurs ont pris la peine de reconstituer les lieux et l'ambiance du livre par le menu. Tous les personnages importants sont là, des plus proches amis de Harry, Ron et Hermione, à l'horrible Malfoy, Hagrid, ou même Peeves le Poltergeist. Bref, petits ou grands, les fans des livres de J.K. Rowling vont se retrouver immédiatement dans cet univers qu'ils aiment, ce qui est déjà en soi une belle réussite. Mais les bonnes surprises ne s'arrêtent pas là : Harry Potter réussit plutôt bien un délicat cocktail d'énigmes pas trop ardues et d'action soutenue - même si les combats sont très édulcorés.





■ TOUT PUBLIC ? Bien que Harry doive être jouable pour les plus jeunes, certaines énigmes, comme celle du labyrinthe, peuvent être coton.

Pas de mort, le sort le plus destructeur étant un sort d'étourdissement. Les game over sont très « clean » : Harry se dissout simplement en petites étoiles, rien de bien traumatisant.

Harry bien qui rira le dernier

En fait, le jeu est divisé en plusieurs parties et démarre à Poudlard, qui sert de long tutoriel et permet d'apprendre les sorts de base. Le plus utile du lot est certainement, outre « stun », le sort de télékinésie, qui permettra de déplacer des blocs gênants dans la progression (on pense même à notre vieille copine Lara) ou d'ouvrir des portes secrètes. Les énigmes tiennent en fait le part du lion dans le jeu, et sont suffisamment variées, ce qui est d'autant plus important que la durée de vie du jeu est conséquente. Il faudra donc non seulement reproduire des signes cabalistiques, mais aussi se sortir de labyrinthes piégés et surtout se creuser la tête pour trouver les bonnes séquences pour ouvrir des salles secrètes - la découverte d'une chambre cachée étant le but ultime du jeu, comme dans le livre.

La partie « action » ne démarre vraiment que beaucoup plus tard, lorsque l'on pourra s'aventurer dans le forêt interdite et rencontrer Voldemort, l'ennemi juré de Harry.

Les dialogues avec les personnages non joueurs sont quant à eux dynamiques et la partie action, elle, dose remarquablement

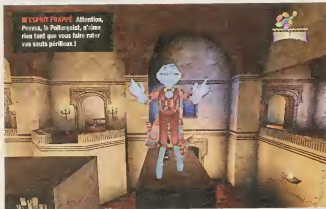


■ AVOIR UN BON COPAIN Comme dans les livres, en dépit d'une diction difficile, Hagrid sera l'un de vos meilleurs alliés.

N'en déplaise aux esprits chagrins, Harry Potter est un vrai bon jeu.

la difficulté pour ne pas désespérer les enfants ni ennuyer les joueurs chevronnés (le match de Quidditch est particulièrement réussi). Bref, une bonne surprise, un bon jeu, un bon moment pour tous ceux qui aiment Harry Potter. ■

- Rémy Goavec



Spécifications

PROCESSEUR ET MEMOIRE	
■ MINIMUM	PII-200 MHz à 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	PII-350 MHz à 64 Mo
■ RECOMMANDÉ	PIII-500 MHz à 64 Mo
POSSIBILITÉS GRAPHIQUES	
■ Accélération logicielle	2
■ Direct 3D	✓
■ Jats	✓
■ OpenGL	✓
POSSIBILITÉS SONORES	
■ LAX (SBLive)	✓
■ Only Surround/Digital	✓
POSSIBILITÉS MULTIJOUER	
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
■ PC LOCAL	8 - LAN
■ PC NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✓
■ CORRECTION MINIMUM	✓

Le verdict Harry Potter à l'école des sorciers

COMPARATIF

■ HUNE

Un jeu très amusant et divertissant. Avec quelques défauts techniques mineurs.

■ SEUL REAVER 2

Un jeu amusant et divertissant. Avec quelques défauts techniques mineurs.

■ HARRY POTTER

Un jeu amusant et divertissant. Avec quelques défauts techniques mineurs.

■ TOME RAIDER IV

Un jeu amusant et divertissant. Avec quelques défauts techniques mineurs.

GRAPHISMES

Le jeu est très agréable à regarder. Les graphismes sont de bonne qualité.

Le jeu est très agréable à regarder. Les graphismes sont de bonne qualité.

AUDIO

Le jeu est très agréable à écouter. Les effets sonores sont de bonne qualité.

MULTIJOUER

Le jeu est très agréable à jouer. Les modes de jeu sont de bonne qualité.

POUR

Le jeu est très agréable à jouer. Les modes de jeu sont de bonne qualité.

Le jeu est très agréable à jouer. Les modes de jeu sont de bonne qualité.

Le jeu est très agréable à jouer. Les modes de jeu sont de bonne qualité.

CONTRE

Le jeu est très agréable à jouer. Les modes de jeu sont de bonne qualité.

EN DEUX MOTS...

Le jeu est très agréable à jouer. Les modes de jeu sont de bonne qualité.

Le jeu est très agréable à jouer. Les modes de jeu sont de bonne qualité.

15/20

Rendez-vous galants

Les Sims : Et plus si affinités | Faites sortir vos Sims et trouvez-leur l'âme sœur.

Pour info

■ ÉDITEUR Electronic Arts ■ DÉVELOPPEUR Maxis ■ GENRE gestion ■ ÂGE 12+ ■ PUBLIC tous publics ■ PRIX env. 30 € (2007)

Tout en chiffres

■ 100 000 objets
■ 100 000 Sims

Version testée

■ 1.0.0
■ 2.0.0

Adresse Internet

http://www.les Sims.com

Les extensions pour Les Sims se suivent... sans trop se ressembler. Après avoir organisé des soirées et avoir déguisé vos Sims, il est temps de les faire sortir de chez eux et de les envoyer en ville ! Mais il est surtout temps de leur offrir des dates.

Des dates certes, mais qui n'ont rien à voir avec les fruits ou le calendrier, d'où le nom américain de l'extension : « Hot dates ». Ceux qui ont vu cette amusante comédie qu'est *Le vérité si je mens 2* savent de quoi je parle puisqu'un des personnages explique à ses amis ce qu'est une date en ces termes : « Une date, c'est tu crois qu'tu vas niquer (sic), mais en fait, tu niques (sic) pas, c'est ça une date. » De façon plus pragmatique, une date est un rendez-vous entre deux personnes adultes consentantes dédié à une prise de température. Non ça n'est pas sale, c'est juste un moment d'intimité en ville, qui permet à deux amis attirés l'un par l'autre, de savoir si elles se plaisent vraiment avant d'aller plus loin. Gérer ça dans un jeu, alors là, chapeau !



■ **ZONE DE LOISIRS** Le centre-ville est presque totalement construit. Il vous reste un quartier à aménager comme vous voulez.

Cela se traduit sous la forme d'un disque additionnel qui s'installe en plus des autres extensions ou en plus du jeu lui-même. Une fois sur le disque dur, le joueur devra créer une nouvelle famille (impossible d'utiliser une famille existante) pour l'envoyer dans le nouveau décor : une petite ville comportant tout ce qu'il faut pour distraire les Sims. Pour s'y

rendre, il suffit de décrocher son téléphone et d'appeler un taxi. En revanche, on peut y envoyer qu'un seul Sim à la fois.

Sim Loft

Bref, une fois sur place, des tonnes de boutiques et attractions en tous genres vous ouvrent leurs portes : centre commercial, plage, jardin public, boutiques, restaurants, bars, etc., induisant de nouvelles actions. Les Simsettes pourront par exemple se rendre dans des magasins de fringues faire des essayages avant d'acheter de nouvelles robes, les Sims pourront jouer avec des bateaux

La jouabilité des Sims est plus que jamais fondée sur les interactions entre personnages et objets.



Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE	
■ MINIMUM	P550 MHz / 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	P550 MHz / 64 Mo
■ RECOMMANDÉ	P550 MHz / 64 Mo
POSSIBILITÉS GRAPHIQUES	
■ Accélération 3D	✓
■ Direct 3D	✓
■ Text	✓
■ OpenGL	✓
POSSIBILITÉS SONORES	
■ EAX (5.0/6.0)	✓
■ Dolby Surround/Digital	✓
POSSIBILITÉS MULTIJOUER	
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	PC SEUL, 8 • LAN X • INTERNET X
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR	X
■ CONNEXION INTERNET	X



télécommandés dans des jardins publics ou inviter leurs nouvelles conquêtes au restaurant. Acheter, voilà le maître-mot de cette zone de loisirs : tout est payant, et il vaut mieux s'y pointer le portefeuille bien garni ! Parce que vous ne paierez pas seulement pour vous, mais aussi pour l'âme sœur que vous aurez rencontrée : les personnages non joueurs se bousculent (enfin, façon de parler, ils n'entreprennent aucun pogo dans les centres commerciaux) et ne demandent qu'à être dragués. Avec eux, on peut discuter, plaisanter et parler de ses passions (oui c'est nouveau), avant d'aller faire une promenade ou d'aller boire un verre.

Brof, la jouabilité des Sims est plus que jamais fondée sur les interactions entre personnages et objets. Les clients de la série vont être aux anges, voyant peut-être

même dans cette extension un embryon de Simsville (abandonné malheureusement), quant à ceux qui trouvent le concept inepte, ça ne les fera pas changer d'avis.

Love, etc.

Effectivement, après avoir regardé ses Sims dans leur vie quotidienne, on les voit profiter de leurs loisirs en ville, c'est plan-plan et c'est pour ça que ça plaît. La ressemblance avec l'américain way of life est de plus en plus flagrant, faisant des Sims le reflet étrange d'une société idyllique et consumériste débarrassée de ses miasmes. Quoi qu'il en soit, et plus si affinités est une bonne extension, riche et pleine de surprises, apportant beaucoup plus au jeu que les précédentes à tous les niveaux. Si le Loft vous manque, foncez ! ■

- Luc-Santiago Rodriguez

Acheter, voilà le maître mot de cette zone de loisirs : tout est payant, et il vaut mieux s'y pointer le portefeuille bien garni.

The Nations

■ ED & DEV JellWood Productions ■ GENRE gestion-stratégie ■ PRIX 50 € (330€) env.



■ CLASSIQUE L'interface est un peu encombrante, mais bien pensée.

The Nations est grosso modo un clown-pardon, un clone de Settlers. Mêmes principes de gestion, mêmes types de graphismes magnonnets, mêmes systèmes de gestion pour faire évoluer votre petite civilisation. La prise en main ne pose aucun problème. Vous avez le choix entre trois peuples : les amazones, les insectes et les gobelins bleus. C'est surtout un choix esthétique, ça ne change pas grand-chose au jeu. Bref rien de révolutionnaire. Signalez toutefois que les cinématiques sont hilarantes. N.C.

12
20

TESTS EXPRESS

Parkan Iron Strategy

■ EDIT Monte Cristo ■ DEV Nikita ■ GENRE stratégie-shoot 3D ■ PRIX 53 € (350€) env.



■ LA GUERRE EN COULEURS Les textures sont colorées mais peu détaillées.

En mêlant la stratégie en 3D subjective d'un Battlezone, la possibilité de customiser ses unités comme dans Warcraft 2:00 et des robots tout droit sortis de Mechwarrior, Parkan Iron Strategy s'annonce bien, on était même plutôt excités à l'idée d'y jouer ! Hélas, le jeu n'est en rien digne de ces glorieux aînés. On peut certes mettre ça sur le compte d'un graphisme vieillot et d'environnements vides, mais la plus évidente raison de l'echec tient dans la campagne l'ennuyeuse et dans la grave absence de personnalité. Et comme à ce prix, il y a mieux à acheter. A.C.

10
20

Le verdict

Les Sims 2 : Et plus si affinités

COMPARATIF

■ BLACK & WHITE :

KILLER DES CRÉATURES

Et voilà, voilà ! Les Sims 2 : Et plus si affinités est un jeu de gestion de créatures pour PC, Mac OS X et Xbox.

■ LES SIMS 2 : ET PLUS SI AFFINITÉS

Un jeu de gestion de créatures de gestion de créatures pour PC, Mac OS X et Xbox.

■ CRÉATURES 2

Un jeu de gestion de créatures de gestion de créatures pour PC, Mac OS X et Xbox.

GRAPHISMES

Le jeu de gestion de créatures de gestion de créatures pour PC, Mac OS X et Xbox.

Le jeu de gestion de créatures de gestion de créatures pour PC, Mac OS X et Xbox.

AUDIO

Le jeu de gestion de créatures de gestion de créatures pour PC, Mac OS X et Xbox.

MULTIJOUEUR

Le jeu de gestion de créatures de gestion de créatures pour PC, Mac OS X et Xbox.

POUR : De centre ville vivant de multiples activités des modes jeux de gestion de créatures de gestion de créatures pour PC, Mac OS X et Xbox.

CONTRE : Un jeu de gestion de créatures de gestion de créatures pour PC, Mac OS X et Xbox.

EN DEUX MOTS...

Une bonne extension pour les Sims proposant une gestion de créatures de gestion de créatures pour PC, Mac OS X et Xbox.

13/20

La galette des rois

Versailles II : le Testament | Visitez Versailles en étant chez vous et en enquêtant.

Pour info

■ ÉDITEUR Cryo ■ DÉVELOPPEUR Cryo ■ GENRE ludo-culturel ■ JOUEURS 1 ■ PUBLIC 6 ans et plus ■ PRIX 45,50 € (350 F) env.

Tout en chiffres

- Plateforme
- 1 joueur
- 3D (3D)
- 100% 3D

Version testée

- Version
- 100% 3D
- 100% 3D

Adresse Internet

www.cryo.com

Après Atlantis III, Cryo revient frapper trois coup sur la table des jeux grand public. Versailles II : le Testament, c'est pourtant un jeu à énigmes, un vrai. C'est même plus que ça, c'est un jeu ludo-culturel ! Cette suite est-elle à la hauteur de son illustre premier opus ?

Cryo, c'est le poids lourd du ludo-culturel : Venise, Égypte, Versailles, Chine... Autant dire que l'éditeur commence à connaître son affaire. Versailles II : le Testament est subseqüemment un jeu tout ce qu'il y a de plus ludo-culturel, dans la droite lignée des anciens titres de Cryo. On y retrouve les éléments classiques du genre : des reconstitutions de décors avec un souci de détail très poussé (validé par des spécialistes comme Béatrix Saule, conservatrice du château de Versailles), des énigmes à résoudre dans un contexte historique précis, une caméra à 360°, un gameplay ultra-simple et une progression très banalisée... hum, pardon : très bûlée.



■ AU FIL DES RENCONTRES ■ Il faut respecter l'élégance et connaître son monde. Si vous voulez avoir bouche à cœur, faites-vous bien voir des favoris du roi.

Dans Versailles II, on vous prend par la main. Sous couvert d'intrigues de cour, vous progressez dans une aventure scénarisée où vous incarnez le jeune Charles-Louis de Faverolles (il n'y a que dans un jeu sur Versailles qu'on peut décentement s'appeler comme ça). Inutile de chercher à sortir des sentiers battus, pour avancer, il

faudra résoudre les quêtes dans le bon ordre et de la bonne manière. Soyez tout de même vigilant car le moindre faux pas ou mauvais choix vous mènera au game over (je ne saurais trop vous conseiller de multiplier les sauvegardes). Les épreuves émailleront votre parcours au fil de vos rencontres avec des personnages célèbres comme Mansart, Baudouin ou Mme de Maintenon. Vous apprendrez entre autres comment bien seller un cheval, ce qu'est une partie de taton, vous déchiffrez des lettres codées, etc.

Visuellement, on est en deçà de la qualité d'un Myst III ou d'un Atlantis III, mais les cinématiques des nombreux personnages,

■ ROYAUX JARDINS ■ Dans Versailles II, vous avez le grand privilège de pouvoir visiter les jardins ou le salon de bal.



Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : 486 / 16 Mo
- RECOMMANDÉ : 486 / 32 Mo
- RECOMMANDÉ : 486 / 32 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération 3D : ✓
- Direct 3D : ✓
- 3Dx : ✓
- OpenGL : ✓

POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (50 Lines) : ✓
- Dolby Surround/Digital : ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUER

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : 1
- PC SOUL : LAN x - INTERNET x
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR : ✓
- CONNEXION MINIMUM : 33,6 Kbps



« Versailles II est aussi ça. Les jardins de Grand Couronné, de voir passer le sautoir. »

directement incrustées dans le jeu, apportent un peu de vie. L'ensemble est malgré tout, il faut bien l'avouer, un peu austère. Mais bon on n'est pas là pour rigoler comme des bossus non plus. Hum, pardon, si j'oublie encore l'étiquette, je vais me ramasser un game over. Sachez au passage que la version DVD offre une résolution beaucoup plus fine (1 280 x 1 024 contre 512 x 480 pour la version CD), sans compter ses bonus (making-of, interviews, etc.) : bonne idée !

Versailles et fines herbes

Par rapport au premier opus, Versailles II permet de découvrir de nouveaux lieux très jolis. Les jardins en l'occurrence (le Marais, l'Encelade, la Colonnade,

Des épreuves émaillent votre parcours, au fil de vos rencontres avec des personnages célèbres.

la salle de bal) sont assez plaisants et vous en apprendrez beaucoup sur le fonctionnement de leurs jets d'eau. Au fil de l'histoire, on vous posera des questions sur ces lieux, mais ne vous inquiétez pas : une base de données plutôt bien faite (quoiqu'un brin succincte) fera de vous un maître ès histoire de Versailles en 1700.

Une option permet aussi de se promener librement dans tous ces nouveaux lieux : les Écuries, le Grand Commun, l'Aile des ministres, etc. Bon, l'ensemble est un peu court et se termine en 2 ou 3 jours pour un joueur moyen, mais c'est finalement une manière plutôt agréable de s'initier à tout un pan de l'histoire de France. ■

- Noël Chanot

Rally Trophy

■ EDITEUR Jowoo ■ DEVELOPPEUR Bugbear
■ GENRE simulation ■ PRIX 56 € (370 F) env



■ POINT FORT La modélisation des voitures est impressionnante.

Le titre d'un jeu de rallye proposant des voitures virtuelles des années 50-60 était révélateur, tout comme de choisir une conduite très simulationniste. De ce côté là, on n'est pas trompé. Rally Trophy comporte 15 voitures réelles de l'Alpha Romeo à la Saab, en passant par la Mini, qui bénéficient d'une belle modélisation. Les sensations diffèrent selon les véhicules mais le modèle physique général donne l'impression de piloter des endurées. C'est lourd et ça nécessite beaucoup d'adresse !

Bref, ça aurait pu être honnête si la durée de vie n'était pas ridicule. L.-S.R.

11
20

TESTS EXPRESS

Ultimate Ride

■ ED Disney ■ DEVELOPPEUR Cigamett Studios
■ GENRE gestion ■ PRIX 45 € (300 F) env.



■ SAC À VDM Différentes vues sont disponibles pour mieux profiter des rides.

Si ce que vous avez préféré dans Theme Park Inc. était la construction de vos grand-huils, vous serez probablement ravi d'apprendre qu'Ultimate Ride se focalise sur cette activité acrobatique. Un éditeur simple en 3D permet de configurer les circuits à loisir, de les enrichir d'éléments de décor d'augmenter la vitesse des wagons et de donner libre cours à sa frénésie créatrice. Ensuite, on embarque directement sur le grand-huit qui vous vient de créer. C'est certes original mais on a vite fait le tour de ce jeu sympathique.

Peut-être que les plus jeunes s'ennuieront plus longtemps que nous ? L.-S.R.

13
20

Le verdict

Versailles II : le testament

COMPARATIF

VERSAILLES II : LE TESTAMENT

Le verdict est un jeu de gestion. Il permet de découvrir de nouveaux lieux très jolis. Les jardins en l'occurrence (le Marais, l'Encelade, la Colonnade,

LE LOUVRE

Le Louvre est un jeu de gestion. Il permet de découvrir de nouveaux lieux très jolis. Les jardins en l'occurrence (le Marais, l'Encelade, la Colonnade,

OPÉRA FATAL

Opéra Fatal est un jeu de gestion. Il permet de découvrir de nouveaux lieux très jolis. Les jardins en l'occurrence (le Marais, l'Encelade, la Colonnade,

GRAPHISMES

■ Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

GRAPHISMES

■ Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

GRAPHISMES

■ Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

GRAPHISMES

■ Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

GRAPHISMES

■ Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

GRAPHISMES

■ Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

GRAPHISMES

■ Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

GRAPHISMES

■ Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

GRAPHISMES

■ Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

GRAPHISMES

■ Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

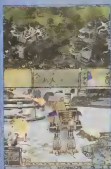
Les deux Versailles, le premier (1999) et le second (2000) ont été développés par Jowoo.

Les nouveautés d'abord !

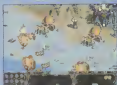
micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs



Sourcez Groove Station
du lundi au vendredi
de 18 h 30 à 21 h et
GAGNEZ 5 JEUX
le lundi à 19 h 30 !



LES MICROMANIA

MICROMANIA OISE
C. Del Hay Nord - 15120 Oisy

MICROMANIA ROUEN
58, rue du Grand-Pont - 76000

MICROMANA BIOLOGIE - Tél. 04 72 31 33 51
 MICROMANA PIERREMAN - Tél. 04 66 66 66 71
 MICROMANA STERILISANT - Tél. 03 90 35 60 78
 MICROMANA SERRIERE - Tél. 03 90 40 58 28
 MICROMANA SCHWENGLER - Tél. 03 97 57 22 98
 MICROMANA SERRUREUX - Tél. 03 91 67 65 69
 MICROMANA SÉLY - Tél. 04 72 18 50 42
 MICROMANA LYON LA PART-DIEU - Tél. 04 78 60 79 03

MICROFILMS D'ON ST-PIERRE TEL 313277-4135
 MICROFILMS SAINT-GILES TEL 31275-8775
 MICROFILMS LE MAIR TEL 31242-1775
 MICROFILMS LE MAIR SUD TEL 31242-1775
 MICROFILMS AMHIE TEL 31257-1775
 MICROFILMS BOGOTYON TEL 31257-1775
 MICROFILMS BOMY TEL 31257-1775
 MICROFILMS GILBERT TEL 31257-1775
 MICROFILMS GILBERT TEL 31257-1775
 MICROFILMS GILBERT TEL 31257-1775

On-line
Express

Earth & Beyond
Le jeu de rôle futuriste en environnement persistant développé par l'équipe suédoise de MindArk, vient de clôturer sa seconde phase de bêta et est prêt pour la troisième.

Project Entropia
Comme vous le savez, l'utilisation de Project Entropia sera totalement gratuite mais MindArk espère gagner de l'argent grâce aux transactions qui se feront dans le jeu, celles-ci étant indexées sur de l'argent réel. Ainsi, la phase de test que arrive est dite commerciale car elle servira à vérifier la viabilité de ce système.

5 000 personnes sont donc recherchées pour apporter une petite contribution financière et leur talent de dénicheurs de bugs. En échange, ceux-ci auront la possibilité de gagner 100 000 dollars (NCLR : non, nous ne convertirons ni en francs, ni en euros).



■ **PLANÈTE INTERDITE** Petite déception, Earth & Beyond ne permettra pas aux joueurs de se promener sur la surface des planètes.

Earth and Beyond ouvre enfin ses portes aux astronautes en herbe.



■ **ATTENTION COLLISION** Parmi les différents dangers que vous pouvez rencontrer dans l'espace, il y a les météorites.

On reste dans les étoiles avec Earth and Beyond qui ouvre son bêta-test au public. Les gens de Westwood Studios, l'équipe qui développe le jeu, ne prennent pour le moment que ceux qu'ils avaient déjà sur leur liste (si vous avez suivi nos news, vous devriez être inscrit), mais le nombre d'invités devrait grossir au fil des mois pour finalement devenir une véritable bêta ouverte. Il est donc tant pour le pilote en herbe que vous êtes de vous balader sur le site de Earth & Beyond et de cliquer sur Navigation pour en apprendre plus sur le monde dans lequel vous évoluerez. En espérant que ce projet arrive à terme et ne soit pas annulé comme la plupart des jeux on-line Electronics Arts. ■

Sousous popoche

Project Entropia, une bonne façon de gagner de l'argent.

Project Entropia, le jeu de rôle futuriste en environnement persistant développé par l'équipe suédoise de MindArk, vient de clôturer sa seconde phase de bêta et est prêt pour la troisième.

Comme vous le savez, l'utilisation de Project Entropia sera totalement gratuite mais MindArk espère gagner de l'argent grâce aux transactions qui se feront dans le jeu, celles-ci étant indexées sur de l'argent réel. Ainsi, la phase de test que arrive est dite commerciale car elle servira à vérifier la viabilité de ce système. 5 000 personnes sont donc recherchées pour apporter une petite contribution financière et leur talent de dénicheurs de bugs. En échange, ceux-ci auront la possibilité de gagner 100 000 dollars (NCLR : non, nous ne convertirons ni en francs, ni en euros).



■ **HAUT LES MAINS !** C'est un monde étrange que celui d'Entropia... Les décors sont un mélange de high-tech et de végétal.

Pas d'la camelote !

Dark Age of Camelot | Arrivée en France imminente d'un jeu qui fera date.

CONSEILS

■ CRÉATEUR

Warhead

■ DÉVELOPPEUR

Nyctic

■ GENRE

rôle en ligne

■ DATE DE SORTIE

Hiver

SOURCES

WWW.
camelot-
europe.com/fr/
home.asp



Le PUP français (Paysage des univers permanents) pourrait bien changer dans les mois à venir avec l'arrivée dans notre beau pays de ce jeu de rôle arthurien qui a, avant même sa sortie officielle, déjà conquis la rédaction. Préparez-vous à passer du côté obscur avec nous !

Je tiens à préciser d'emblée qu'avant de plonger dans Dark Age of Camelot, je n'avais aucune expérience des univers permanents. C'est donc un point de vue de newbie fraîchement converti que vous lirez ici !

Tout d'abord, précisons que le jeu a plus d'atouts dans sa manche que le meilleur joueur de poker du

monde, pour attirer un public profane : il s'agit du second jeu (après La Quatrième Prophétie) à bénéficier d'un serveur exclusivement français (même les connexions rapides), intégralement traduit en français, et last but not least, proposant un univers qui nous est familier : celui des Chevaliers de la Table ronde. Inutile de préciser que ceux qui avaient envie de s'y mettre mais qui redoutaient l'anglais, l'envoi de leur numéro de carte bleue aux États-Unis ou la peur d'un univers obscurs peuvent se lancer les yeux fermés, ils ne le regretteront pas !

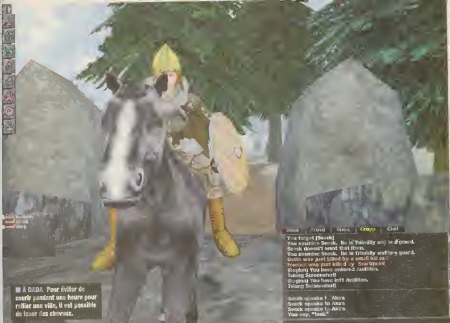
L'expérience interdite

Et avant que je ne vous explique comment je suis passé de l'autre côté du miroir pendant le beta-test français, rappelons à ceux qui reviennent d'un pèlerinage au Tibet (ou qui ont raté les 150 previews de Loic) que Dark Age of Camelot propose trois royaumes : Albion (ses vertes vallées, ses forêts embrumées, ses chevaliers), Midgard (ses nains, ses trolls et son climat dégueulasse) et Hibernia (sa nature féérique, son ambiance mille et une nuits)... De quel contenter les plus difficiles. Mais outre ses royaumes, le jeu fonctionne à base de races (douze différentes), de classes de personnages (une trentaine), de spécialisations, d'attributs, de niveaux, de points d'expérience, de vœux magiques, d'équipement, etc. Impossible d'entrer dans le détail avant l'été test.

Ce qu'il faut savoir, c'est que le voyage dans le jeu est un aller simple : si on y entre, on n'en sort plus. Le graphisme y est pour beaucoup (une jolie 3D, des effets



■ FEU À VOLONTÉ Les sorts les plus impressionnants ne sont pas forcément ceux qui occasionnent le plus de dégâts.



de lumière travaillés, des personnages et créatures bien modélisés, une grande diversité de décors... l'univers aussi, mais c'est surtout l'accessibilité qui favorise l'investissement. L'interface est plus facile à prendre en main que celle d'Anarchy Online par exemple, et il est plus aisé d'identifier un démon ou un petit dragon qu'un robot XZ987. Et plus lorsqu'un n'est pas bilingue, Dark Age of Camelot se pose là : on se retrouve même à avoir des dialogues surréalistes : un Kobold à qui je demandais de l'aide m'a ainsi répondu : « Et qu'est-ce que le peuple Kobold en retirera ? »

Les fous du collant

City of Heroes | Recherche veuves et orphelins à sauver.

■ EDITEUR
À trouver

■ DÉVELOPPEUR
Cryptic Studios

■ GENRE
rôle de jeu

■ DATE DE SORTIE
été 2002

WWW.
cityofheroes.com



Fatigués par les sempiternels pouvoirs magiques et coups d'épée de l'heroic-fantasy, lassés des Mégacorporations dictatoriales ainsi que des implants nanotechnologiques futuristes ? Alors approchez-vous car l'univers coloré et délirant de City of Heroes pourrait bien vous intéresser.

Créer un univers permanent exploitant le monde des super-héros est un choix intelligent, car tout le monde a une fois rêvé d'en être un, mais aussi risqué, car les fans sont intraitables. Mais au vu de l'orientation du projet, les développeurs sont sur la bonne voie.



■ BATMAN ? De nuit, Paragon City prend des allures de Gotham et l'on s'attend à voir un bat-signal dans le ciel.

Vos aventures se dérouleront à Paragon City, la plus grande ville des États-Unis. Celle-ci abrite un nombre inégalé de héros, non seulement parce que le crime pullule, mais aussi parce que l'activité de vigilant y est légalisée et rémunérée. C'est là que débute votre carrière, à commencer par la création de votre avatar. Vous définirez son apparence physique, son costume (ouais !), ses caractéristiques et surtout l'origine de ses pouvoirs. Il existe sept « classes » : Mutants (genre X-men), Altered Human (Spider-man mordu par son araignée radioactive), Magical Power (Doc Strange et ses sorts), Cyberware (armures à la Iron Man), Superior Human (Captain America avec son sérum de super-soldat), Gadgeteer (Batman équipé de ses joujoux) ou Mystical Artefact (Green Lantern et son anneau magique). Chaque origine induit un « fonctionnement » différents. Par exemple, les Mutants peuvent avoir des pouvoirs très variés mais dans la mesure où ils tirent leur force de leur propre corps, le niveau de puissance maximum qu'ils peuvent développer n'est pas très élevé. À l'inverse, les Altered Human ne se focalisent que sur quelques facultés mais qu'ils poussent au-delà de l'imaginable. Il y en aura pour tous les goûts.

I've got the power

Idem pour les pouvoirs que vous acquerrez progressivement (il n'y a pas de niveau, le jeu est skill-based). Vol, super sauts, réplicité, super force, télékinésie, projections d'énergie en tous genres,



■ **FREEZE !** Les pouvoirs de feu et de glace se matérialisent sous diverses formes : mur, cage ou encore rafale.

contrôle de la densité (pour traverser les objets ou être aussi dur que du diamant), de l'esprit, des éléments (à vous les murs de glace, les prisons de flammes), invulnérabilité (relative et surtout à développer dans des domaines précis : poison, mental, au feu, au froid, aux coups, etc.)... Près d'une quarantaine avec de multiples sous-catégories, sans compter les gadgets ou artefacts. Ce sera cependant un minimum vu l'opposition qui vous attend : Fifth Column, Nemesis, Grey Industries, Fear Factor, Beavouring Earth... autant de fanatiques, super vilains, industriels pourris, éco-terroristes qu'ils vous faudra affronter et qui dans un premier temps ne pourront être incarnés par des joueurs (le PvP se résumera à des duels en arène).

Le contenu des missions permettant d'accroître vos pouvoirs n'a pas encore été dévoilé mais on peut s'attendre à des situations classiques de comics :



■ **DONJON MODERNE** Certaines quêtes vous amèneront à visiter les bas-fonds de la ville et les Q.G. des malfrats. Faites attention à votre peau !

Votre super-héros pourra acquérir une quarantaine de pouvoirs.

arrêter des criminels, démanteler des trafics, empêcher une attaque de banque et ce, que vous agissiez en solo ou en équipe. Il sera en effet possible de créer un équivalent des quatre fantastiques et de se payer des locaux (améliorables). Cependant, les ressources dont vous disposez dépendent directement de votre célébrité. Chaque bonne action et mission accomplie vous en rapporte alors que la fuite lors d'un combat (surtout s'il y a des passants) ou une absence prolongée vous en font perdre. Que la sortie prévue pour cet été semble loin ! ■

-Frédéric Dufresne



■ **C'EST PAS LÉGÈRE** Vous aurez évidemment de super méchants à affronter et ils ne s'annoncent pas très commodes.

Cyber truand

Neocron | Le prochain de jeu on-line futuriste a trouvé un éditeur.

■ ÉDITEUR

Focus

■ DÉVELOPPEUR

Reaktor Media

■ GENRE

Jeu de rôle on-line

■ DATE DE SORTIE

N.C.

WWW.

NEOCRON.COM

■ MUTATIONS GÉNÉTIQUES

Certains créateurs biologiques se sont transformés en monstres à cause de la forte radioactivité.



Neocron, on vous en a déjà parlé dans le numéro 1 de Games.net. De l'eau a coulé sous les ponts depuis et il est temps de faire une petite mise à jour. D'autant plus que Reaktor Media s'est adjoint les services d'un distributeur français de qualité : Focus (Anarchy Online).

La société du XXVIII^e siècle représentée dans Neocron n'a plus grand-chose à voir avec celle de nos jours mais fait plutôt référence à un univers à la Blade Runner. Dans cet univers cyberpunk, la ville dans laquelle le joueur évolue est divisée en trois principales sections : la zone protégée, celle surveillée et celle

délaissée par la cyberpolice. En gros, dans la première, vous devez vous conformer aux lois (toute arme est interdite), dans la seconde, les organisations criminelles font la loi et les règlements de compte sont fréquents, et dans la troisième, seuls les plus forts survivent.

Montée d'adrénaline

C'est donc en tant que citoyen affilié à une des multiples factions que vous allez faire votre entrée dans Neocron. Le problème est de savoir quel genre d'individu



■ QUARTIER ROUGE Le coin chaud de Neocron propose, entre autres, des spectacles de strip-tease.



■ CHASSE AUX CYBORGES Les Warbots sont des machines qui ont dégénéré et se sont retournées contre leurs créateurs.



Neocron dispose d'un niveau pour chacune des statistiques du perso.

vous allez incarner. Le système de classe qui vous est proposé se décompose en quatre : Psi Monk, Tank, Spy et Private Eye. Chacune d'elles est une combinaison différente de nombreuses compétences auxquelles tous les personnages ont accès. On pourrait le comparer au système de Deus Ex, dans lequel vous pouviez spécialiser votre avatar en « hacking », arme lourde ou high-tech, etc.

Chacun son métier

Univers persistant oblige, il va de soi que vous trouverez une multitude de compétences à entretenir pour progresser dans votre profession. Cela va donc influencer directement l'évolution de votre avatar puisque, contrairement à un Everquest où vous acquériez un niveau général, Neocron dispose d'un niveau pour chacune des statistiques du personnage. Par exemple, le fait que vous soyez niveau 2 en Force, et 3 en Intelligence vous permet de progresser dans les compétences qui dépendent directement de ces statistiques (ici, ce serait Viser, Recherche ou encore Arme lourde). C'est un peu comme un cercle vicieux : plus vous utilisez la compétence « Implant », plus vous

avez de chance d'augmenter votre intelligence, et lorsque vous gagnez un niveau en intelligence, cela vous permet de monter votre compétence « Implant ».

Alors, si en théorie, Neocron vous permet de jouer un personnage totalement pacifique et plutôt dirigé vers le commerce, il serait dommage de passer à côté de ce qui fait l'intérêt principal du jeu, le combat. Cette phase se déroule par le biais d'une interface similaire à celle de Deus Ex, et à la manière de n'importe quel shoot 3D, vous ciblez et tirez. Il existe même un système de localisation des dégâts qui perlage le corps en trois zones : la tête, le corps, et le reste. Ce qui place Neocron bien plus dans la catégorie des shoots que dans celle des jeux de rôle. Enfin, n'oublions pas qu'il y aura une grosse partie RPG où le joueur peut et doit effectuer des quêtes s'il veut gagner de nouveaux pouvoirs psychiques (l'équivalent de la magie), compétences et objets.

Bref, il sera bientôt temps de mettre tout cela en pratique puisque Neocron est à présent entré dans sa troisième phase de bêta et que si tout se passe comme prévu, il devrait nous arriver en version finale en début d'année. ■

- Loïc Claveau



Tête de clan

Battle Realms | Excellent en Solo que donne-t-il en réseau ?

■ CRÉATEUR

UM Soft

■ DÉVELOPPEUR

Liquid Entertainment

■ GENRE

stratégie

■ NOMBRE DE JOUEURS

PAR SERVEUR

2 à 8

■ CONNEXION MINIMUM

56k

■ PRIX

54 € (350 Fenv.)

WWW.

battlerealms.com



Après de longues heures à avoir essayé le mode Réseau au sein de la rédaction et sur le Net, le bilan est mitigé. L'amusement est au rendez-vous bien qu'il s'agrément de quelques déceptions, grincements de dents et autres coups d'énervement.

Selon le type de joueur que vous êtes, Battle Realms en réseau peut être considéré soit comme un vrai plaisir soit comme une tannée. En fait, on pourrait distinguer deux types de parties : les trop longues et les trop courtes. Les premières mettent en scène les pros du rush, ceux qui exploitent le facteur temps de production au maximum afin de débarquer chez l'ennemi dès le début du jeu. Les secondes, quant à elles, se déroulent entre des joueurs qui se sont développés de façon normale. Alors si je ne vois pas trop l'intérêt du rush, puisque par définition, il s'agit pour l'adversaire d'utiliser simplement les unités de base pour gagner la partie, réservé donc à ceux qui n'ont pour ambition que de gagner et non de s'amuser (avis personnel), il est toutefois vrai qu'une fois le rythme de croisière atteint, une simple partie peut s'éterniser, donnant l'impression frustrante que jamais personne ne gagnera. Et cela pour une bonne raison : les développeurs de Liquid Entertainment ont presque réussi à créer le parfait équilibre entre les différents clans. En théorie donc, seuls ceux qui maîtrisent bien les pouvoirs spécifiques à leur clan ont la possibilité de vaincre par le biais de combos stratégiques faisant

appel à tous les types de soldats (qu'ils soient de première ou de troisième génération comme les lancers ou les Samuraïs). On trouve par exemple la combinaison très utile entre les archers, munis du pouvoir « Flèche Zen » qui permet de découvrir des parcelles de terre à distance, et les Sumo Canonnières qui peuvent tirer à très longue distance grâce au pouvoir « Tir indirect ».

Bien connaître ses hommes

C'est ce genre de combos qui fait la richesse de Battle Realms car pour chaque clan, il est possible de trouver différentes manières d'utiliser ses unités. L'autre point fort du jeu est le système de Ying et de



■ MORTELLES JOUTES Les soldats lourds utilisent des armes de jet destructrices mais sont très faibles au contact.

LAN

TCP/IP



Yeng qui pousse les joueurs à s'affronter s'ils veulent gagner des points qui leur serviront soit à améliorer leurs soldats, soit à recruter des héros.

Toutefois, je parlais de théorie car en pratique, l'architecture réseau du jeu est assez faible et le lag a vite fait de montrer le bout de son nez lorsque plus de deux joueurs s'affrontent. Le résultat est une difficulté accrue pour diriger correctement les unités et leur demander d'obéir à vos ordres à la lettre, d'autant plus que les personnages ont la fâcheuse tendance à vouloir absolument se défendre lorsqu'ils sont attaqués, ce qui finit bien souvent par un bain de sang dans le cas où

Les développeurs ont presque réussi à créer le parfait équilibre entre les différents clans.

une geisha utilise ses petits poings contre les griffes acérées du Berserker du clan des Loups. Ajoutons à cela le fouillis des combats, au milieu desquels il est difficile de distinguer un soldat d'un autre et on se retrouve alors avec un jeu à l'énorme potentiel stratégique mais dont on ne peut pas profiter pour des raisons purement techniques. Frustrant au possible. Néanmoins, si vous avez la bécane et la connexion qui convient, Battle Realms s'avère très fun du fait de son gameplay très soigné et de la richesse des combinaisons utilisables que ce soit en défense ou en attaque. ■

- Loïc Claveau



Guerre sans dentelle

Cossacks The Art of War | Les guerres européennes tournent court.

PROPOS

■ EDITEUR

CDV Software
Entertainment

■ DÉVELOPPEUR

GGC Game World

■ GENRE

stratégie temps réel

■ NOMBRE DE JOUEURS

PAR SERVEUR

8

■ COMPLEXION MINIMUM

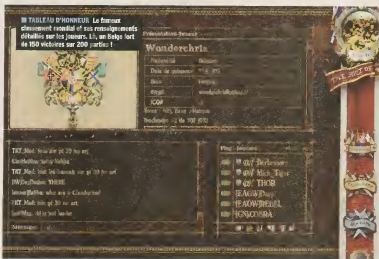
56k

■ PRIX

30,5 € (200 F) env.

NOTES

WWW.
cossacksfrance.
com/art_of_war.htm



The Art of War, on vous en avait parlé le mois dernier en vous disant tout le bien qu'on en pensait, notamment en Multijoueur. Hélas, le fameux classement mondial inauguré avec l'extension porte un sacré préjudice à la richesse tactique du jeu. Les parties sont courtes et plutôt pauvres !

Avec Cossacks : The Art of War, on est bien gâtés puisque l'extension intègre dans l'interface deux serveurs de jeu, GOA (www.goa.fr) pour la France et GameSpy (www.gamespy.com) pour les Américains. Sur GOA, même le week-end, The Art of War n'a pas l'air de faire un gros carton ; on compte en tout une dizaine d'irréductibles pour l'extension, contre une bonne cinquantaine pour le jeu original. Bref, à moins de se donner rendez-vous avec quelques copains, mieux vaut tenter sa chance sur GameSpy. Là, c'est le bonheur avec près de 80 parties en moyenne et le fameux classement mondial introduit par The Art of War. Il est possible d'avoir les statistiques détaillées de chaque joueur et de connaître à l'avance son nombre de parties disputées, de victoires et même de déconnexions ! Un bon moyen d'esquiver les joueurs trop faibles ou trop forts et de repérer les petits malins qui ont tendance à quitter une partie quand ils commencent à perdre.

Big Brother is watching you

Sur GameSpy, pas question de rigoler. La plupart des joueurs prennent leurs statistiques très au sérieux et ont tendance à enchaîner les matchs : on vient là pour en découdre et grimper dans le classement, point barre.

Du coup, les parties ne sont pas follement intéressantes. À part une douzaine de joueurs fans de batailles historiques, le gros des troupes opte pour des Deathmatch rapides avec les preset réglages : pas de brouillard de guerre, beaucoup de ressources en début de partie, de petites cartes, pas d'interdiction de rush et des captures de bâtiments par simple contact. Autrement dit, la stratégie attend le niveau zéro puisqu'il est possible de suivre le développement de l'adversaire et de voir venir ses troupes. Là, le gagnant est celui qui dispose de la meilleure phase de construction avec juste ce qu'il faut de



■ **MAILLON FORT** Les casernes doivent être construites en double pour accélérer les upgrades et voter plus de piétails.



■ **LA TOUR PREND GARDE !** Utiliser les hauteurs, c'est bien, mais ne pas défendre ses charniers, c'est bête ! Même sans brouillard, on peut se faire avoir.

doublons, pour les casernes de soldats notamment. Le reste est une question de savant dosage entre raid sur des bâtiments pas ou peu défendus et attentisme, quand on dispose d'une armée conséquente. Bouger ses troupes avant un combat est en effet catastrophique, les mousquetaires ennemis pouvant alors faire de jolis cartons.

Même ainsi, les parties réservant quand même quelques surprises aux habitués du jeu original. Les canons n'ont, cette fois-ci, plus de réelle utilité à cause de la limitation du nombre de pièces disponibles

Sur GOA, les joueurs sont peu nombreux, mais au moins, le ping est bon.

et de leur capture en cas de perte de l'escorte. Les grands gagnants, ce sont les cavaliers : avec une quarantaine d'entre eux, il est possible de gagner la guerre en traversant les défenses ennemies pour raser le Town Hall ennemi. En essayant à peine quelques tirs de tours défensives, les cavaliers peuvent capturer les paysans travaillant dans les champs, ralentissant la production ennemie et les bâtiments du centre ville, généralement peu défendus. Un vrai malheur pour les fins tacticiens, les murailles étant longues à construire. Du coup, il faut essayer de trouver les quelques parties où ces réglages désastreux n'ont pas cours, d'abord en lisant bien les noms des parties, qui donnent l'essentiel des réglages retenus, ensuite en lisant bien les préférences une fois dans la salle de discussion privée, avant de cocher le fatidique Start.

Le ver dans le (beau) fruit

Le problème ne vient pas vraiment de l'extension, dont le gameplay est excellent (seule l'impossibilité de se battre seul contre l'ordinateur, même sans connexion, fait juste un peu tache). Non, c'est plutôt ce fameux classement mondial qui est responsable de cette bérézina tactique, en incitant les joueurs à multiplier les affrontements brefs. Pour profiter du jeu, il faut donc réunir quelques bons copains qui partagent les mêmes valeurs, quitte à être moins nombreux. C'est le prix à payer pour profiter de certains paramètres, comme les alliances qui n'ont absolument pas cours sur le Net. ■

- David Le Roux

LE SEUL STR A PETIT PRIX !

PRIMITIVE WARS



RETOUR SUR
LE 13 & 101306

www.primitivewars.com



13^{ème} RUE

LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE

DESORMAIS.
COMPOSEZ
LE 13.



www.13emerue.com

13^{ème} RUE le choix action et suspense applique toujours la même méthode : l'abord elle captive ses victimes avec une sélection de programmes mortels : Film, Science-fiction, Fantastique, Polar, Thriller, puis elle augmente leur rythme cardiaque jusqu'à les faire succomber au plaisir de la peur. Attention vous êtes sûrement sa prochaine victime. **13^{ème} RUE, la télé qui fait peur à voir.**

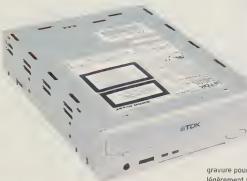
SUR LE CÂBLE ET SUR
CANAL SATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMÉRIQUE

Tous les graveurs 24x !

Neuf graveurs au banc d'essai | Plus vite et moins cher.

Tout le monde prédit régulièrement que les graveurs vont disparaître au profit du DVD-R. Mais pour l'instant, les graveurs sont toujours là et la concurrence entre les constructeurs est plus rude que jamais, alors que l'évolution des prix est de plus en plus favorable aux utilisateurs. Plus que jamais, le graveur est aujourd'hui un outil incontournable.

Faire la différence entre un graveur 24x et un autre graveur 24x relève de la gageure pour le commun des mortels. La vitesse de gravure est a priori identique, autant en mode CD-R que CD-RW. Ils sont également tous, ou presque, dotés des dernières technologies à la mode comme le Burn Proof et ses avatars. L'offre logicielle est également peu variée et la majorité des constructeurs ont opté pour la version 5.5 de Nero Burning Rom d'Ahead Software qui est aussi adapté aux débutants qu'aux graveurs fous maniaques de la moindre option avancée. Mais pourquoi tous ces graveurs se ressemblent-ils à ce point, jusque dans les caractéristiques techniques ? Il faut savoir que beaucoup de constructeurs ne fabriquent pas eux-mêmes leur graveurs mais préfèrent apposer leur logo sur une base optique et électronique OEM prête à l'emploi



INFOS

Modèle : CY-2400 24040

Constructeur : TDK

Caractéristiques techniques :

graveur CD-R 24x CD

RW 10x, lecture 40x

Burn Proof, FinSS BP

2 Mo de cache

Prix : env. 100 €

Note : 16/20

Pour : performances

FinSS BP

TEMPS DE GRAVURE

Graveur	Temps de gravure pour 650 Mo
Memorex 24Maxx	04 min 02 s
Plextor 24040A	03 min 59 s
HP CD-R	03 min 55 s
Sanyo CRD-BP500P	04 min 10 s
Sony CRW74AR	04 min 10 s
TDK Cyclone 24040	04 min 00 s
Walter Megalus	04 min 01 s
Shuttle CRW300E	03 min 47 s
Lite-On CD-W304E	03 min 56 s

gravure pour un même CD peut ainsi légèrement varier. De même, la compatibilité avec les différents médias vierges n'est pas aussi exhaustive chez tous les constructeurs et certaines fonctionnalités peuvent être présentes ou absentes selon les choix opérés.

Histoires d'x

Le 24Maxx de Memorex, le Cyclone 24040 de TDK et le Megalus de Walter se distinguent par leur origine. Ils sont directement issus du CRD-BP1500P de Sanyo. Ils

fabriquée par un fabricant tiers. Ainsi, sur neuf graveurs présentés dans ce comparatif, cinq d'entre eux sont des parents très proches du CRD-BP1500P de Sanyo. Heureusement, ces constructeurs actent ou développent parfois de nouvelles options qu'ils rajoutent à cette base afin de distinguer leurs produits des autres. La vitesse de

INFOS

Modèle : Plextor 24040A

Constructeur : Plextor

Caractéristiques techniques :

graveur CD-R 24x CD-RW

10x, lecture 40x, Burn

Proof, PowerLite II 4 Mo

de cache

Prix : env. 115 €

Note : 16/20

Pour : performances

4 Mo de cache

Centre : pro

INFOS

Modèle : Megalus

Constructeur : Walter

Caractéristiques techniques :

graveur CD-R 24x CD

RW 10x, lecture 40x

Burn Proof, FinSS BP

2 Mo de cache

Prix : env. 150 €

Note : 17/20

Pour : prix, bonne

intégration audio



INFOS

Nom : CRW3200E

Constructeur : Yamaha

Caractéristiques

techniques :

graveur CD-R 24x CD-RW

10x, lecteur 40x, 16x

Burn 2 Mo de cache

Audio Master Quality

Recording

Prix : env. 245 €

Note : 18/20

Pour : performance

Vitesse

Centre : prix

INFOS

Nom : 2000x

Constructeur :

Memorex

Caractéristiques

techniques :

graveur CD-R 24x CD-RW

10x, lecteur 40x, 16x

Burn 2 Mo de cache

Prix : env. 150 €

Note : 17/20

Pour : performance

Vitesse

Centre : prix

reprennent à la virgule près les mêmes caractéristiques avec 2 Mo de cache, le support du Burn Proof et l'écriture des CD-R en 24x Z-CLV. Ce sigle barbare indique la manière dont s'effectue la gravure pour atteindre la vitesse de 24x. Avant le 16 et le 20x, les graveurs écrivaient les données en CLV (Constant Linear Velocity). La vitesse d'écriture des données était constante du début à la fin du disque. Mais pour des raisons techniques et pratiques, une gravure ne peut pas démarrer directement en 24x, ne serait-ce que pour rendre la copie directe de CD à CD possible. La solution des constructeurs a donc été de développer un nouveau mode : le Z-CLV (Zoned Constant Linear Velocity). Un graveur Z-CLV commence l'écriture en 16x CLV sur

les six premières minutes du CD, passe ensuite en 16x, toujours en CLV, puis change une dernière fois de vitesse pour atteindre les 24x au bout de 16 minutes. Ces changements de vitesse sont réalisés à l'aide de la technologie Burn Proof qui arrête la gravure momentanément. Le CRW3200E de Yamaha est le seul graveur de ce comparatif à ne pas utiliser le mode Z-CLV. Yamaha ayant en effet développé son propre système d'écriture : le P-CAV (Partial Constant Angular Velocity). Le CRW3200E débute en 16x en

INFOS

Nom : CRD 05500P

Constructeur :

Sanyo

Caractéristiques

techniques :

graveur CD-R 24x, CD-RW

10x, 16x, 40x, 16x

Burn Proof ProSS BP

2 Mo de cache

Prix : env. 180 €

Note : 16/20

Pour : performance

ProSS BP

Centre : performance

Audio Master

INFOS

Nom : CRW50A BP

Constructeur :

Sanyo

Caractéristiques

techniques :

graveur CD-R 24x CD-RW

10x, 16x, 40x, 16x

Burn 2 Mo de cache

Prix : env. 170 €

Note : 16/20

Pour : prix

Centre : prix

Performance

CD Test

AUDIO MASTER QUALITY RECORDING

Developpé par Yamaha et exclusivement réservé au CRW3200E, le Master Quality Recording permet d'obtenir une qualité d'écriture de CD-R et de CD-RW équivalente à celle des graveurs de type 24x. Le Master Quality Recording permet d'obtenir une qualité d'écriture de CD-R et de CD-RW équivalente à celle des graveurs de type 24x. Le Master Quality Recording permet d'obtenir une qualité d'écriture de CD-R et de CD-RW équivalente à celle des graveurs de type 24x.

augmentant la vitesse de manière régulière pour se stabiliser à 24x au bout de 15 minutes. Tout le début s'effectue donc en CAV, c'est-à-dire à vitesse non constante et croissante pour terminer en CLV à 24x.

Vite et bien ?

On voit donc qu'aucun graveur ne grave un CD-R totalement en 24x mais plutôt aux alentours de 22,5x



TAUX DE TRANSFERT EN LECTURE

Graveur	Taux de transfert minimal	Taux de transfert maximal
Alcoron 24Max	2 750 K/s	6 750 K/s
Plextor 24040A	2 800 K/s	6 800 K/s
HP CD40	2 791 K/s	6 090 K/s
Sony CRW3200E	2 750 K/s	5 850 K/s
Sony CRW175A RP	2 648 K/s	5 798 K/s
TDK Cyclone 24040	2 736 K/s	6 032 K/s
Wacat MegaWin	2 107 K/s	5 940 K/s
Teac CW524E	2 768 K/s	5 999 K/s
Teac CD W524E	2 727 K/s	5 954 K/s

de moyenne. En matière de vitesse, on voit sur le graphique des temps de gravure observés qu'apparemment la méthode P-CAV est la plus rapide car le CRW3200E arrive en tête devant ses concurrents avec 3 minutes et 47 secondes pour graver un CD-R de 650 Mo. On constate aussi que le CD24ri de Hewlett-Packard est également très bien placé mais cet excellent résultat n'a été obtenu que sur un CD-R de qualité certifié 24x. Il en va autrement avec des CD-R de qualité moyenne avec lesquels ce graveur peine énormément et met parfois plus de 5 minutes à terminer une gravure. On lui préférera le CD-W524E de Teac ou le Plextor 241040A, également très performants.

Pas d'erreurs...

Pour éviter ce genre de désagréments et mieux s'adapter aux divers CD-R, les graveurs possèdent une base Sanyo complète supportent le FlexSS-BP. Cette technologie permet au graveur de reconnaître, grâce à un très court test, le type de média inséré et ses capacités afin d'ajuster la vitesse

maximale d'écriture. L'avantage du FlexSS-BP est qu'il réalise cette opération à chaque changement de vitesse. Il peut donc empêcher un passage à la vitesse supérieure sur un CD-R qui ne supporterait pas une gravure en 24x par exemple. Le Plextor 241040A est également doté d'une technologie similaire appelée PowerRec II et qui donne des résultats équivalents. Yamaha n'est pas en reste puisqu'ils ont été les premiers à intégrer ce type de technologie. Le CRW3200E utilise ainsi la fonction Optimum Write Speed Control qui gère le type de CD-R inséré et règle la vitesse de gravure pour limiter au maximum les risques d'erreurs.

Ils lisent aussi

Lors des tests des fonctionnalités diverses et variées, un seul graveur n'a pas totalement répondu à nos exigences : le CRX175A-RP de Sony. En effet, tous sauf celui-ci supportent l'overburning et l'écriture des CD Text. Notons par contre que tous les produits présents dans ce comparatif supportent le DAO-RAW et sont compatibles avec le logiciel Clone CD. Le DAO-RAW est une méthode d'écriture bit par bit qui permet de réaliser des copies quasiment exactes d'un CD original.

Un graveur pouvant également servir de lecteur CD, nous avons réalisé un test de lecture sur chacun d'entre eux. Les performances sont assez homogènes et tous remplissent très bien leur contrat. On note même que le 24Maxx, le Cyclone 241040 et le Plextor

LE BURN PROOF

Le Burn Proof est une technologie développée par Sanyo qui permet d'éviter ce que les spécialistes appellent « la brûlure ». C'est un processus qui survient lorsque le PC ne dispose pas de suffisamment de ressources pour éjecter un flux continu de données vers le cache du graveur. Ce qui se traduit lors de l'arrêt d'une gravure par un message du type « erreur due à un cache vide ». Avec un graveur équipé du Burn Proof le PC peut gérer normalement sans que le graveur soit affecté, une panne spécialisée. L'écriture en pause et reprendra quand elle est en mesure de reprendre. Lorsque les données arrivent de nouveau dans le cache du graveur. C'est par exemple le cas pour « faire une pause » ou pour insérer un CD-R. Le PC peut ainsi continuer à copier des données sans interruption. Sanyo a développé cette technologie et a intégré le Burn Proof dans le Plextor 241040A et le Teac CW524E.

241040A dépassent les chiffres annoncés par le constructeur. Pour les temps d'accès moyen, la plupart des graveurs tournent autour de 100 millisecondes, avec une exception : le CD-W524E de Teac qui atteint l'excellent chiffre de 80 ms.

Bref, mis à part le CRX175A de Sony et le CD24ri de Hewlett-Packard, tous les graveurs présents dans ce comparatif se valent à peu de choses près. Le CRW3200E justifie son prix un peu plus élevé par ses performances excellentes et ses nombreuses fonctionnalités. On trouve, au même niveau, le Plextor 241040A et le Teac CD-W524E, qui sont très complets, performants et un peu moins chers. Suit un groupe très serré de graveurs conçus autour d'une base Sanyo. Ils sont bon marché et offrent d'excellentes performances. ■

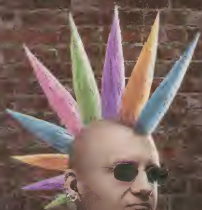
INFOS

Nom : CD40
Constructeur : Hewlett-Packard
Caractéristiques techniques : graveur CD-R 24x, CD-RW 18x, lecteur 40x, Burn Proof 4 Mo de cache
Prix : 199 220 k
Note : 15/20
Poids : 4 Mo de cache
Centre : compatible médias blancs

INFOS

Nom : CD W524E
Constructeur : Teac
Caractéristiques techniques : graveur CD-R 24x, CD-RW 18x, lecteur 40x, Safe Link, 2 Mo de cache
Prix : 199 220 k
Note : 16/20
Poids : performances temps d'accès

Quand l'homme s'inspire de la technologie



© 2004 Imation Corporation. Tous droits réservés.



GRATUIT

un CD-R Néon 24x avec boîtier
Pop-out pour l'instant d'un rock
de 10 "CD-R 24x Imation

Nouveaux CD-R Néon 24x. Encore plus attrayants : existent en 5 couleurs acidulées. Encore plus prestigieuses : présentés dans leur boîtier extra-plat "Pop-out".

Pour plus d'informations sur la gamme des CD et DVD Imation, contactez-nous au 01 34 25 15 33 ou visitez notre site

www.imation.fr

Tout pour la musique

Enceintes Altec Lansing 621 et 641 | Des watts... encore des watts.

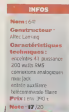
Si vous possédez une carte son haut de gamme, il faut lui adjoindre des enceintes adéquates. Sinon, votre investissement n'a pas de sens. Altec Lansing propose à cet effet deux nouveaux systèmes très puissants et au design attrayant.

Altec Lansing continue les hostilités et hausse le ton dans le domaine des enceintes haut de gamme : les 621 et les 641. Les dénominateurs communs entre ces deux systèmes sont la puissance, la puissance et encore la puissance. En effet, ils alignent respectivement 100 et 200 watts de puissance totale soit plus du double des systèmes de la concurrence.

Watts et design

Les satellites sont les mêmes sur les deux kits d'enceintes (2.1 et 4.1). Il s'agit de haut-parleurs bipolaires de 25 watts chacun. Chaque satellite possède un tweeter de 1 pouce pour les aigus et un cône de 4 pouces pour les médiums. Le caisson de basses par contre diffère totalement puisque dans le modèle 641, sa puissance est doublée et atteint 100 watts ! Sa taille est d'ailleurs en conséquence puisqu'il est légèrement plus gros qu'une tour moyenne de PC.

Le design général est très réussi et fait plutôt dans le genre



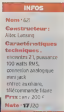
Le dénominateur commun entre ces deux systèmes ? La puissance, toujours et encore !

sobre avec une robe gris métallisé et anthracite. Les deux kits sont livrés avec une télécommande filaire. Sur les 621, elle ne sert qu'à régler le volume. Celle des 641 offre par contre une prise casque et plus de réglages. Il y a trois boutons destinés à moduler le volume, les basses et les aigus ainsi qu'un quatrième pour le choix du mode de restitution : Stéréo, Stéréo X2 et Quad. Du côté des connexions, le constructeur a joué la carte de la simplicité avec seulement une ou deux entrées analogiques mini-jack selon le

système ainsi qu'une entrée auxiliaire qui peut servir à brancher un lecteur MP3 par exemple.

Donner la voix

Si la puissance est au rendez-vous, la qualité n'est pas en reste, bien au contraire. Les 641 autant que les 621 n'auraient pas à rougir devant des enceintes hi-fi de moyenne gamme. Les basses, particulièrement, sont très profondes, bien percutantes et ne saturent pour ainsi dire jamais. Les aigus sont clairs et précis et les médiums sont très présents. La répartition des instruments ainsi que le positionnement sont irréprochables. Le son qui provient des satellites est d'une manière générale très clair, ce qui pourra choquer les habitués des enceintes multimédia aux sons très « chauds » mais ravira au contraire les audiophiles avides de fidélité. Que ce soit pour les jeux, la musique ou la lecture de DVD Vidéo, les 621 et les 641 sont parfaitement polyvalentes. Pour les jeux ou le DVD, on préfère bien sûr les 641 qui disposent de deux satellites Surround. Reste le prix qui est encore raisonnable pour les 621 mais un peu élevé pour les 641. Surtout que de telles enceintes se doivent d'être accompagnées d'une carte son haut de gamme pour en profiter pleinement. ■



Gratuite



©

...et disponible

Dès maintenant sur



et aussi sur le CD-ROM de ce magazine.
Jeudi 17 Août 1999

DUELFIELD

stamp play

www.stampplay.com



Toutes en rondeurs

Enceintes Labtec Pulse 420 et Arena 530 | Son en solde.

Plus connu pour ses écouteurs et ses casques audio de qualité, Labtec propose également des enceintes destinées aux joueurs. Les Pulse 420 et les Arena 530, avec leur look futuriste, méritent-elles qu'on leur tende l'oreille ?

Depuis un peu plus d'un an, la société Labtec appartient à Logitech. La marque a profité de ce rachat pour rajeunir sa gamme d'enceintes et se rapprocher du monde des joueurs. Le look des Pulse 420 et des Arena 530 est là pour en témoigner. Le design des satellites, qui sont les mêmes sur les deux ensembles, est en effet très original. Il s'agit de petites boules avec une grille gris métallisé montées sur des pieds arrondis. Les caissons de basses de 15 watts des deux systèmes sont également identiques. Plus classiques, ils rappellent largement les produits précédents de Labtec comme les LCS-2514. La puissance des enceintes reste relativement modeste avec 5 watts pour les satellites des Pulse 420 contre 4 pour les satellites des Arena 530. Côté connexions, Labtec n'a pas fait de progrès flagrants et on retrouve le même système de câbles dépendants les uns des autres qui rendent l'installation de l'ensemble

INFOS

Nom : Pulse 420
Constructeur : Labtec
Caractéristiques techniques : enceintes 2.1, puissance 25 watts RMS, entrée analogique, rear jack
Prix : env. 45 €
Note : 14/20

Le design des satellites, des deux ensembles, est très original.

très pénible. En effet, sur les deux kits d'enceintes, toutes les connexions partent du satellite avant droit vers le caisson, la carte son et le satellite gauche.

Musicalité limitée

Du côté de la qualité sonore, le son 3D mis à part, les Pulse 420 et les Arena 530 sont très semblables. Les basses en provenance du caisson sont relativement honnêtes,

sans non plus casser la baraque. Les satellites n'étant munis que d'un seul cône, on ne peut pas raisonnablement en attendre des miracles. Ils remplissent pourtant correctement leur contrat en fournissant des aigus

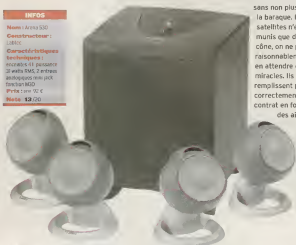
assez clairs et des médiums suffisamment présents pour le jeu. La séparation des instruments n'étant pas des plus efficaces, les Pulse 420 comme les Arena 530 ne sont pas recommandées pour leur musicalité. Notons que les Arena 530 intègrent la technologie M3D, pour Matrix Surround Sound. Ce système prévoit théoriquement de transformer un son stéréo en son 3D Surround de qualité en redirigeant les sons d'environnement et d'ambiance vers les satellites arrière. Sachez que dans les faits, ce n'est pas très efficace et que le son stéréo se retrouve juste doublé sur l'arrière. Côté réglages, ce n'est pas l'opulence, puisque seul le volume est accessible.

Correctes pour le prix

Ces deux systèmes ne sont donc pas exempts de reproches mais leurs prix sont assez intéressants pour les joueurs qui ne veulent pas se ruiner. Encore peut-on trouver pour un prix équivalent à celui des Arena 530 des systèmes de qualité supérieure, chez Altec Lansing par exemple. ■

INFOS

Nom : Arena 530
Constructeur : Labtec
Caractéristiques techniques : enceintes 4.1, puissance 25 watts RMS, 2 entrées analogiques, rear jack, fonction M3D
Prix : env. 90 €
Note : 13/20



08 926 88 926

Agencies: www.mdm.com 410.486.1100



LA PLUS



61500
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUTIONS

composez
sur votre Minitel



les nouveautés
les anciens jeux

3615 ASTU 3615 SOLU

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

De la DDR pour P4

Chipset SIS 645 | L'alternative à la RAMBUS.

Au vu des excellents résultats du chipset DDR P4X266 de Via, l'avenir du Pentium 4 semblait radieux. Malheureusement, une sombre histoire de licence retarde la sortie de cartes mères équipées de la série. SIS propose donc sa solution : le chipset SIS645. C'est une belle réussite qui gère de surcroît la mémoire DDR à 333 MHz.

SIS (Silicon Integrated Systems) est une entreprise taïwanaise spécialisée dans la conception de chipsets, tout comme Via et ALI. Jusque-là, elle excellait dans la production de chipsets d'entrée de gamme ni très performants ni très innovants. SIS est donc resté dans l'ombre de Via, son grand concurrent. Mais au début de l'année, le constructeur a sorti le SIS735 destiné aux plates-formes AMD. D'emblée, il a surclassé le chipset AMD760 et même le KT266 de Via. Aujourd'hui, SIS réitère avec le SIS645 destiné aux plates-formes Intel/Pentium 4.

Un produit alléchant

Un chipset est composé de deux puces. La première, le Northbridge, supporte toutes les versions du Pentium 4. Il est donc compatible avec le cœur actuel (Willamette) mais également avec la future version Northwood. Sa principale caractéristique concerne le type de mémoire que l'on peut lui adjoindre. Ainsi le SIS 645 supporte la mémoire DDR à 200 MHz (PC1600), à 266 MHz (PC2100) et même à 333 MHz (PC2700). La seconde puce gère quant à elle toutes les entrées et les sorties (connexions entre les périphériques internes et externes, données, etc.). Elle est équipée d'un

INFOS

Genre : Chipset
 Nom : 645
 Constructeur : SIS
 Caractéristiques techniques :
 Caractéristiques techniques : chipset pour processeur Intel
 Processus : 4 support mémoire DDR à 200, 266 et 333 MHz, contrôleur UDMA100 jusqu'à 6 ports USB, AGP 4x, contrôleur modem et audio

Prix : Carte MSI SIS645 Ultra : moins de 152,40 €

Note : 10/20

contrôleur Ultra DMA 100, supporte l'USB (jusqu'à 6 ports) et gère l'audio (compatible AC97). Reste que la mémoire DDR à 333 MHz n'est pas la mémoire la plus rapide du marché. Avec une bande passante de 2 666 Mo/s. Elle est moins performante que celle de la RDRAM PC800 à 3 200 Mo/s. Par contre, la DDR affiche un temps de latence plus faible, elle est donc plus performante pour les applications actuelles.

MSI 645 Ultra

MSI est le premier constructeur à proposer dans son catalogue une carte mère à base de ce chipset. La MSI 645 Ultra utilise un Socket 478 et offre trois emplacements pour des barrettes mémoire DDR. Bien entendu, elle accepte la DDR 333 MHz. En plus du slot AGP, des 3 slots PCI et du slot CNR, la carte mère est munie de quatre ports USB. Elle s'est révélée très stable tout au long de

■ AVANT PREMIÈRE. La MSI 645 Ultra est l'une des premières cartes mères équipées du chipset SIS645.

nos tests. De plus, elle ne vous ruinerà pas car son prix se situe en dessous de la barre des 1 000 francs. Avec un processeur Pentium 4 cadencé à 1,7 GHz, on obtient 185 images par seconde sous Quake III Arena, en 1 024 x 768 x 32. Avec la mémoire DDR 333, elle égale une carte mère équipée du chipset i850 et de mémoire RAMBUS. Équipée de mémoire cadencée à 266 MHz, elle est légèrement supérieure aux cartes dotées du chipset P4X266. Les résultats sont sensiblement les mêmes sous 3DMark 2001. Pour les applications bureautiques, on obtient également le même résultat sous Sysmark 2001. Le SIS645 est donc un excellent choix. La seule ombre au tableau concernant ce système c'est la mémoire DDR cadencée à 333 MHz qui est encore difficile à trouver. Son prix devrait se situer environ 20 % au-dessus de la 266 MHz. ■

Le SIS 645 supporte la mémoire DDR à 200 MHz (PC1600), à 266 MHz (PC2100) et même à 333 MHz (PC2700).

MESSURÉ SUR PENTIUM 4 1,7 GHZ, CARTE GRAPHIQUE GEFORCE

Chipset	Intel i845	Via P4X266	SIS 645	SIS 645	Intel i850
Mémoire	SDRAM	DDR	DDR	DDR	RDRAM
	133 MHz	266 MHz	266 MHz	333 MHz	400 MHz
Sandra Bande passante mémoire (Mo/s)	649	1109	1112	1251	1581
Quake 3 - 1024x768x32 (img/s)	160,2	182,1	182,3	185,3	185,9
3DMark 2001 1024 x 768 x 32 (indice)	5 965	6 615	6 569	6 711	6 721
Sysmark 2001 (indice)	150	162	160	162	165



ST 330

Joystick 3D
Technologie
Immersion
"Touchsense"

R 440

Volant Force Feedback
Technologie Immersion
"Touchsense"

R220

R100+

X45

Cyborg
Gold

P2000

P1500

P750

CYBORG FORCE

Joystick Force Feedback
Technologie Immersion
"Touchsense"

Donnez une autre dimension au jeu !

Tel : 01 39 86 96 30 • Fax : 01 39 86 96 31 • <http://www.saitek.com>

REMPLISSEZ CE COUPON ET RETOURNEZ-LE À :
TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesses
transecom s.a. une société du groupe SAITEK

Personne

à retourner à

la personne ci-dessous

PC/Mac/Playstation/GBA :
consoles, volants,
joystick, manettes,
souris, accessoires

Nom/Prénom _____
Date de naissance _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____
Configuration matériel _____ email _____

Ti 1200

Hercules est une filiale de Guillemot réputée pour la qualité de fabrication de ses cartes. La 30 Prophet Titanium 200 ne déroge pas à la règle. Architecturée autour du processeur nVidia GeForce 3 Ti 200, elle permet de s'offrir le monde de DirectX 8 pour le prix encore décent d'environ 300 euros. Le processeur est cadencé à 175 MHz et la mémoire à 200 MHz. Toutefois, la carte est très bien refroidie et il est tout à fait possible d'aller largement au-delà de ces fréquences.

18
20

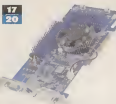


NICKEL. Cette carte remplit très bien son office et ce, pour un prix raisonnable.

Gigabyte Ti500

Gigabyte ne se contente plus de fabriquer des cartes mères et se lance désormais dans la carte graphique. La Thundra GeForce 3 Ti 500 en est le porte drapeau. Le processeur nVidia est cadencé à 240 MHz et la mémoire à 250 MHz. La carte est bien finie et il est possible d'accélérer encore le processeur et la mémoire. Vendue à environ 3 000 francs, elle est au même prix que la concurrence mais la dote logicielle est vraiment conséquente avec six jeux récents et Power DVD.

17
20



NOUVEAU VENU. Pour un coup d'essai, Gigabyte réussit un coup de maître !

AMD met le turbo

Athlon XP 1900+ | Au-delà du Pentium 4.

A peine un mois après la sortie de l'Athlon XP 1800+, AMD lance une nouvelle version : la 1900+. Bien entendu, le 1900 ne représente pas la fréquence d'horloge du processeur mais la puissance visée. La fréquence réelle est de 1 600 MHz, soit juste 66 MHz de mieux que le 1800+, qui était cadencé à 1 533 MHz. L'Athlon XP dispose du cœur Palomino. Il est toujours au format Socket A ce qui lui permet d'être compatible avec toutes les

INFOS

Nom : Athlon XP 1900+
Constructeur : AMD
Caractéristiques techniques : Socket A / 512 256 KHz cache de niveau 2 de 256 Ko instructions supplémentaires 3DNow! Professional
Prix : env. 390 €
Notes : 17/20

cartes mères du marché. Une mise à jour du Bios peut être nécessaire pour les plus anciennes. La fréquence du bus externe (FSB) est de 266 MHz. Pour la mémoire cache, pas de changement non plus avec un niveau 2 de 256 Ko et un niveau 1 de 64 Ko. Les instructions supplémentaires sont regroupées au sein de 3DNow! Professional. Elles intègrent notamment les instructions SSE premières du nom. En terme de performances, l'Athlon XP est réellement bluffant. Avec Quake III, l'Athlon XP 1900+ est légèrement en dessous d'un Pentium 4 à 2 GHz avec 198 images par seconde. Sous 3DMark 2001, l'Athlon bat le P4 de 5 % et avec Sysmark 2001, il dépasse le P4 de 2 %. Cela peut paraître peu mais le prix tranche en faveur du processeur AMD qui est 1 500 francs moins cher que le P4 2 GHz à environ 2 500 francs.

■ PERFORMANCES ET PRIX. Avec l'Athlon XP 1900+, AMD enfonce encore plus le clou face à son concurrent Intel.

Tout en finesse

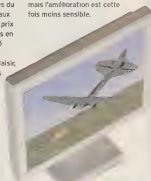
NEC MultiSync LCD 1550V | Cristaux abordables.

INFOS

Nom : MultiSync LCD 1550V
Constructeur : NEC
Caractéristiques techniques : Taille 15" (diagonal) / 15 pouces résolution 1 024 x 768 pixels / 16,7 millions de couleurs / temps de réponse 20 ms / luminosité 300 cd/m² / contraste 500 : 1 / angle de vue 90° vertical, 120° horizontal / prise VGA analogique
Prix : env. 450 €
Notes : 16/20

La politique tarifaire de NEC résume à elle seule l'évolution des écrans à cristaux liquides en 2001. Lancé fin 2000, le 1530V était l'un des meilleurs LCD 15 pouces du moment. Initialement proposé aux alentours de 8 000 francs, son prix n'était plus que de 4 400 francs en novembre dernier quand il a été retiré des gammes au profit du 1550V. Pour notre plus grand plaisir, ce nouvel écran se paie à la fois le luxe d'être vendu sous la barre des 4 000 francs et de corriger les principaux défauts de son prédécesseur. Au premier rang des améliorations apportées, on note l'accélération du temps de réponse qui double presque (30 ms au lieu de 50 ms). Dans la pratique, l'écran est effectivement beaucoup plus réactif, au point d'ailleurs que son utilisation avec des quake-like ou sur Internet devient tout à fait convenable. Ce n'était pas

le cas avec le 1530V, sujet à une rémanence beaucoup plus marquée. Autre source de satisfaction : le contraste a été augmenté de 30 % mais l'amélioration est cette fois moins sensible.



■ PAS SI PLAT. Le 1550V est moins cher et bien meilleur que le 1530V qu'il remplace.

ca se passe
comme ça



K-do chez
tous les mois



WD1000 SE

Western Digital présente une nouvelle version de son disque dur 100 Go. Cette fois, le disque embarque 8 Mo de mémoire cache à la place des 2 Mo habituels. Ses plateaux tournent toujours à la vitesse de 7 200 trs/min. Avec de telles caractéristiques les performances du WD1000 SE (Special Edition) sont impressionnantes.

Ainsi le taux de transfert moyen atteint 33,6 Mo/s, pour un temps d'accès moyen de 13,2 ms. Son prix d'environ 457 euros le destine tout même à l'amateur de performances...

14
20

■ **STAR:** Les performances se payent : environ 457 euros pour ce disque dur.

Duron 1,2 GHz

Le Duron, processeur entrée de gamme d'AMD, passe encore à la vitesse supérieure et rejoint ainsi son concurrent direct le Celeron d'Intel. Mais ce rattrapage n'est que théorique car en pratique le Duron est plus performant que le Celeron. Disposant d'Instruction SSE, d'une gravure à 0,18 micron est d'un bus à 200 MHz, le Duron 1200 propulse Quake III à plus de 155 im./s. en 1 024 x 768 x 16 bits. Ce processeur reste donc un excellent choix, pour monter un PC à moindre coût, tout en ayant de très bonnes performances. Le prix du Duron 1200 se situe autour des 152 euros.

18
20

■ **OUAH!** Ce processeur fait monter Quake III à 155 im./s. en 1024 x 768 x 16 bits!

Enceintes de salon

Creative Labs Inspire 5700 | Le décodeur en plus.

INFOS

Nom: Inspire 5700
Constructeur: Creative Labs
Caractéristiques techniques: enceintes 5.1 aléatoire Dolby Digital et DTS puissance 70 watts RMS, connecteurs numériques optiques, coaxiaux et Digital IN, télécommande IR
Prix: env. 440 €
Note: 17/20

Si aujourd'hui, il existe de nombreuses cartes son capables de décoder un signal 5.1 grâce à une assistance logicielle, rien ne vaut cependant un bon système d'enceintes doté d'un décodeur externe, garant de qualité et de fidélité. C'est ce que proposent les Inspire 5700 de Creative Labs. À mi-chemin entre le produit multimédia et le Home Theater

d'entrée de gamme, elles viennent remplacer avantageusement les DTT3500. Les basses ont en effet bénéficié d'une amélioration conséquente et descendent plus bas sans saturer. Les aigus sont assez clairs et précis et les médiums corrects bien qu'ils manquent un peu de présence. Ce qui donne une séparation des instruments et une positionnement honnêtes, largement suffisants pour jouer et regarder des films. Le décodeur est lui très performant et positionne les sons avec précision. Les connexions sont pléthoriques avec trois entrées numériques Digital DIN, coaxiale et optique. On trouve également deux entrées analogiques mini-jack pour le jeu ainsi qu'une télécommande Infra rouge pour profiter de ses DVD vidéo dans un fauteuil.



■ **MI-FIGUE MI-RABIN.** Les Inspire 5700 sont à mi-chemin entre le système multimédia et le Home Theater de salon.

Dans un fauteuil

Logitech cordless gamepad | Sans fil.

INFOS

Nom: Cordless Gamepad
Constructeur: Logitech
Caractéristiques techniques: pad USB sans fil, sélecteur 4 piles AA, 2 mini joysticks, analogiques, vibration, commande de POV, Résonance 2.4 GHz
Prix: env. 70 €
Note: 16/20

la hauteur de son prix d'environ 70 euros. Il offre deux mini joysticks analogiques assez précis bien qu'un peu trop souples et d'un régulateur de vitesse par curseur. Si l'ergonomie générale des boutons est bonne, la croix directionnelle n'est pas assez marquée pour repérer les directions efficacement.

Il fait tout, sauf le café. Telle pourrait être la devise du Cordless Gamepad. Comme son nom l'indique, il est sans fil. Alimenté par quatre piles AA, il affiche une autonomie de 50 heures de jeu. Son installation est très simple : il suffit de mettre les piles dans la manette et de connecter un petit boîtier à son PC via un port USB. Il n'y a pas de bouton pour démarrer la communication, tout est automatique. Le gamepad bénéficie d'une ergonomie excellente malgré un poids bien plus élevé que son concurrent signé Thrustmaster. Vous pouvez l'utiliser jusqu'à une distance de six mètres grâce à la technologie 2,4 GHz. Il n'y a aucune latence due à la liaison dans les jeux. Le Cordless Gamepad possède un équipement à



■ **BELLE MÊTE.** Il est beau, il est sans fil, il est surpiloté mais il est également cher et assez lourd.

CREATIVE



Gen4
PC CD-Rom

vous proposent de participer au
CONCOURS

Etherlords

Pour jouer, répondez aux deux questions suivantes :

- Question 1 : Quels sont les noms des 4 races présentes dans la version française d'Etherlords ?
- Question 2 : Combien de personnes vont participer à ce concours ?

Envoyez vos réponses et coordonnées uniquement sur carte postale à :
 Computec Média France
 Concours Etherlords - 261 rue de Paris
 Immeuble Le Méliès - 93100 Montreuil
 ou sur le site www.gen4pc.com

1er prix :
 1 carte graphique Creative
 Geforce 3 Tizoc + 5 jeux Fishtank

2ème prix :
 5 jeux Fishtank

du 3ème au 14ème prix : 2 jeux Fishtank
 (Indiquez votre choix)

Plus de 15 000 F de lots !



www.etherlords.com



Star Wars: The Force Unleashed



Star Wars: The Force Unleashed



Star Wars: The Force Unleashed



Star Wars: The Force Unleashed



Les autres jeux sont offerts avec la carte graphique Creative Geforce 3 Tizoc.

Zen, soyons zen !

Battle Realms | Le guide stratégique des unités et des conseils pour bien débuter.

Pour espérer remporter la victoire dans *Battle Realms*, vous devrez exploiter à fond les points forts de vos troupes, les faiblesses des unités ennemies et les avantages que vous procure le terrain. Allez, plus de raison de vous faire Seppuku, honorable lecteur, puisque, dans sa grande sagesse, Gen4 vous dévoile toutes ses techniques secrètes millénaires (carrément !).

FORCES ET FAIBLESSES DES UNITÉS

Bien gérer les forces et les faiblesses de chacune de ses unités est la clé du succès dans *Battle Realms*. Ici, hors de question de se constituer toute une armée uniquement avec l'unité la plus puissante, car chaque unité a ses forces et ses faiblesses, représentées par des vulnérabilités ou des résistances correspondant à certains types d'armes. Ainsi, un groupe de samouraïs, l'unité du Dragon de niveau 3 (le maximum d'entraînement), peut facilement être tué par un groupe équivalent de malades, une unité de niveau 2 du clan du Lotus. Pourquoi ? Tout simplement parce que les malades infligent des dégâts magiques, dont les dommages contre les samouraïs sont doublés, tout en recevant la moitié des dégâts coupants que leur infligent leurs adversaires. Il y a cinq types de dégâts

dans le jeu : coupant, étourdissant, perçant, explosif, et magique. Notez cependant que la plupart des unités sont résistantes au feu et que les dommages perçants infligent toujours des dégâts normaux, sans bonus ou malus. Dans les tableaux présentant les unités, un point de Yin signifie que les dommages sont doublés pour l'unité correspondante. Un point de Yang signifie que les dommages sont divisés par deux.



■ **UN PEU D'ORORE** Regroupez les unités par fonction pour avoir plus de facilité à les diriger dans la confusion de la bataille.

CHEAT CODES

Cheat Recen
Pendant la partie, appuyez sur la touche **Entrée** du clavier numérique pour afficher la fenêtre de la console. Vous pourrez alors entrer les codes suivants : **superman**, mode God ; **teasmuperman**, mode God pour toute l'équipe ; **emma**, mutations primaires ; **retil**, tous les objets de l'inventaire ; **shadow**, invisibilité ; **teasmadow**, invisibilité pour toute l'équipe ; **autowin**, gagner la mission en cours ; **chickenrun**, poulets/grenades ; **Harry Potter à l'école des sorciers**, Pendant la partie, entrez les codes suivants : **HarryDebugMode0** n. Debug Mode (tous les niveaux) ; Appuyez sur **F7** pour annuler ; **HarryGetsFullHealth** h. barre d'énergie au maximum ; **HarrySuperJump** super saut ; **HarryNormalJump** saut normal.

Le clan du Dragon

	Lancier Niveau de complexité : 1 Type d'attaque : perçant Sélecteur requis : Dojo	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
	Archer Niveau de complexité : 1 Type d'attaque : perçant Sélecteur requis : camp de tir à l'arc	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
	Chimiste Niveau de complexité : 1 Type d'attaque : explosif Sélecteur requis : hutte d'alchimiste	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
	Geisha Niveau de complexité : 1 Type d'attaque : étourdissant Sélecteur requis : bains publics	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
	Guerrier dragon Niveau de complexité : 2 Type d'attaque : coupant Sélecteur requis : camp de tir	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
	Guerrier kabuki Niveau de complexité : 2 Type d'attaque : magie Sélecteur requis : Dojo, hutte de l'alchimiste	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
	Guerrier sumo Niveau de complexité : 2 Type d'attaque : explosif Sélecteur requis : camp de tir à l'arc et hutte de l'alchimiste	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
	Samourai Niveau de complexité : 3 Type d'attaque : coupant Sélecteur requis : dojo, camp de tir à l'arc et hutte de l'alchimiste	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.

Yin = Dégâts divisés par deux Yang = Dommages multipliés par deux Normal = Dommages normaux
Tra. = Transchant Eto. = Étourdissant Per. = Perforant Exp. = Explosif Feu = Feu Mag. = Magie

CONSEILS GÉNÉRAUX LES PAYSANS

Attention à vos paysans ! Quasiment identiques d'une armée à l'autre (ceux du Loup sont un peu plus résistants tandis que ceux du Lotus sont plus faibles), les paysans sont l'épine dorsale de votre armée. Ils bâtissent les différentes structures, vous ravitaillent en eau et en riz pour entraîner les troupes et peuvent réparer les bâtiments endommagés ou en feu.

LE YIN ET LE YANG

Chaque combat vous apporte des points de Yin et de Yang qui peuvent vous servir à améliorer vos troupes. Il n'est donc pas complètement inutile, très tôt dans la partie, d'envoyer un petit contingent de soldats se « faire la main » sur quelques paysans ennemis ou les loups qui traînent dans la forêt. Ainsi, vous pourrez bénéficier des améliorations achetées avec ces points avant les premiers combats vraiment décisifs.

SOINS EN DOUCE

Si l'une de vos unités est grièvement blessée et qu'elle n'est pas de niveau 3 (Ronin, Samouraï, etc.), faites-lui subir un entraînement dans l'un de vos camps pour qu'elle récupère la totalité de sa vie plus vite qu'elle ne l'aurait fait naturellement.

DU BON USAGE DES CHEVAUX

Les chevaux peuvent se montrer très utiles pour des raisons diverses et variées. D'abord, vous pouvez évidemment vous constituer une cavalerie qui, au




■ DESCENDS DE LÀ, TOI ! Une entité de tir dans un miroir fait pas de dommages et peut aussi déclencher une attaque spéciale.


contact de l'ennemi va déclencher sa capacité spéciale extrêmement meurtrière. Mais vous pouvez aussi confier des chevaux aux Geisha. Ainsi, elles bénéficieront de leur énergie et de leur attaque spéciale tout en étant toujours en mesure de soigner les soldats alliés alentour. La dernière utilisation est celle de cheval de trait : n'oubliez pas qu'en le confiant à un paysan, celui-ci abattra autant de travail que trois paysans réunis !

Le clan du Serpent

Épéiste Niveau de complexité : 1 Type d'attaque : perçant Billement requis : coupant	Tra.	Éto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
Arbalétrier Niveau de complexité : 1 Type d'attaque : perçant Billement requis : guilde des tireurs d'élite	Tra.	Éto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
Mousquetaire Niveau de complexité : 1 Type d'attaque : explosif Billement requis : hutte d'alchimiste	Tra.	Éto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
Geisha avec éventail Niveau de complexité : 1 Type d'attaque : coupant Billement requis : bains publics	Tra.	Éto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
Bandit Niveau de complexité : 2 Type d'attaque : perçant Billement requis : taverne et guilde des tireurs d'élite	Tra.	Éto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
Pillard Niveau de complexité : 2 Type d'attaque : perçant Billement requis : taverne et hutte d'alchimiste	Tra.	Éto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
CANONNIER Niveau de complexité : 2 Type d'attaque : étourdissant Billement requis : guilde des tireurs d'élite et hutte d'alchimiste	Tra.	Éto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
Ronin Niveau de complexité : 3 Type d'attaque : coupant Billement requis : taverne, guilde des tireurs d'élite et hutte d'alchimiste	Tra.	Éto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.

 Déjà divisés par deux

 Dommages multipliés par deux

 Dommages normaux

Tra. = Tranchant

Éto. = Étourdissant

Per. = Performant

Exp. = Explosif

Feu = Feu

Mag. = Magie

CHEAT CODES

Alien vs Predator 2

Pour activer le mode Cheat, appuyez sur Entrée pendant la partie, puis tapez l'un des codes suivants pour activer le cheat correspondant.

Faites **ALT + 4** pour obtenir le symbole **<4>**, et pour le symbole **<0>**, **ALT + 0**.

Appuyez ensuite sur Entrée pour valider **<cheat>** mpsms montrer la position **<cheat>** mpsms activer/désactiver la rotation de l'affichage **<cheat>** mpsmsse activer/désactiver l'affichage de la taille **<cheat>** mpsmshurtme activer/désactiver l'invincibilité **<cheat>** mpsmshklt toutes les armes et les munitions **<cheat>** mpsmsheler activer/désactiver l'affichage de la vitesse **<cheat>** mpsmshme recommencer le niveau avec les options par défaut **<cheat>** mpsmshense activer/désactiver le mode passer-muraille **<cheat>** mpsmshby avoir l'armure au maximum **<cheat>** mpsmshier avoir toutes les munitions **<cheat>** mpsmsh activer/désactiver la vue à la troisième personne

Commandos 2 : Men Of Courage

Tapez **<GONWONDJON>** (GONZANQUON en Azerby) quand vous devez entrer un nom de joueur. Vous pourrez alors entrer les codes suivants.

CTRL+V invisible

SHIFT+X téléportation

CTRL+SHIFT+N terminer la mission en cours

CHEAT CODES

Myth III (sur Multi-App)

Entrez ces codes pendant la partie pour activer l'astuce correspondante :

- Ctrl + Alt +
- «NumPad +» : gagner le niveau
- Ctrl + Alt +
- «NumPad -» : perdre le niveau

Red Faction

Pendant la partie, appuyez sur «_» pour activer la console, puis tapez l'un des codes suivants :

- Bilghugmag : toutes les armes et munitions
- camerall : angle de camera 1
- cameraz : angle de camera 2
- cameraz3 : angle de camera 3
- vivalahelivig : activer/désactiver le mode God
- heehos : activer/désactiver le mode Fly

Zoo Tycoon

- «Obtenir un Triceratops» : appelez une de vos attractions
- «Créer une Corralle» : Obtenir une Corralle
- «Appeler une de vos attractions» : appelez une de vos attractions
- «Xenodue» : Note : pour les deux cheviés précédents laissez d'abord le jeu terminer l'attraction, puis revenez en arrière et donnez le nom indiqué dans le cheat, ou vous risquez de faire planter le jeu
- «Plus d'argent» : appuyez sur «\$» pour obtenir 10 000 dollars
- «Yellow Brick Road» : Placez un bon un tigre et un ours dans une attraction
- «Double donations» : appelez l'une de vos attractions
- «Microsolito» : «Hawween au Zoo» : réglez dans les paramètres système la date à celle du 31 octobre

Le clan du Loup

	Bagarreur Niveau de compétence : 1 Sélecteur : fosse de combat	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
	Décocheur Niveau de compétence : 1 Sélecteur : terrain de balistique	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
	Démolisseur Niveau de compétence : 1 Sélecteur : carrière	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
	Druidesse Niveau de compétence : 1 Sélecteur : jardin de vitalité	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
	Chef de meute Niveau de compétence : 1 Sélecteur : repaire aux loups	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
	Balisticien Niveau de compétence : 2 Sélecteur : terrain de balistique et fosse de combat	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
	Marteleur Niveau de compétence : 2 Sélecteur : fosse de combat et carrière	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
	Artilleur Niveau de compétence : 2 Sélecteur : carrière et terrain de balistique	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
	Enragé Niveau de compétence : 3 Sélecteur : fosse de combat, carrière et terrain de balistique	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
	Loup-garou Niveau de compétence : spécial-bénéficiaire de la druidesse Sélecteur : lunalaus	Tra.	Eto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.

⚔️ Dégâts divisés par deux

Tra. = Tranchant Eto. = Étourdissant



⚔️ Dommages multipliés par deux

Per. = Performant Exp. = Explosif



⚔️ Dommages normaux

Feu = Feu Mag. = Magie

CONSEILS DE COMBAT

LES REDOUTABLES PAYSANS

Lorsque le campement est attaqué, n'hésitez pas à utiliser les paysans pour aider à sa défense. Par exemple, lancez à l'attaque vos serfs, puis vos unités de combat. Ainsi, l'ennemi s'occupera d'abord de vos paysans tandis que vos unités de combat pourront frapper un moment sans subir de dommage. De même, lancez les paysans à l'attaque des unités de tir, qui seront bloqués en corps à corps avant que vos troupes de contact ne se débarrassent de leurs ennemis et viennent leur prêter main forte.

L'APPÂT

Voilà une technique que connaît bien l'ordinateur, puisqu'il l'utilise fréquemment. Forcez-vous toute une armée, puis cachez-la quelque part. Ensuite, sélectionnez l'un de vos soldats (une unité rapide et/ou qui peut tirer à distance) et allez attaquer la base adverse. Revenez alors presto là où vous avez laissé le reste de votre armée : les défenseurs vont quitter la

protection des miradors pour venir s'occuper de votre soldat, tombant ainsi dans le piège...

LA DIVERSION

Technique très similaire à celle de l'appât, celle-ci vous demande un maximum de troupes équipées d'armes enflammées (que cela soit inné ou qu'il s'agisse d'un Battle Gear). Envoyez l'un de vos hommes attirer les défenseurs loin de la base, puis faites irruption dans celle-ci avec votre armée de pyromanes qui ne va pas tarder à la réduire en cendres !

POSITION STRATÉGIQUE

Les positions surplombantes, tout comme les miradors, donnent un certain avantage aux troupes de tir. En effet, elles subissent moins de dommage tout en causant plus et en restant hors d'atteinte des unités de corps à corps qui devront faire tout le tour pour venir les déloger. Ainsi, si vos archers ouvrent le feu sur un village à partir d'un plateau, les troupes de corps à corps vont se précipiter pour faire le tour du relief et venir attaquer vos archers... ce qui vous donne une

excellente occasion de les prendre en embuscade avec le reste de vos troupes !

LA TOUR INFERNALE

Les miradors sont à la base des constructions défensives mais, avec un peu de pratique, ils peuvent aussi être utiles pour passer à l'attaque. Formez un groupe d'une dizaine de soldats et d'un paysan ou deux, puis avancez vers la base ennemie et construisez le mirador. Veillez à ce que vos soldats protègent les paysans et le mirador qui leur facilitera la tâche. Une fois que vous avez repoussé l'assaut principal, détruisez le mirador et allez le reconstruire plus près de la base ennemie.

LES BATTLE GEAR

N'oubliez pas que, grâce aux Battle Gear, vous pouvez en partie modifier une unité. Ainsi les Dragons peuvent utiliser une épée enflammée (pratique contre des bâtiments en bois !) et les Samouraï recourir à la peau de Dragon, qui les protège des armes à projectiles pour un court laps de temps. Essayez de regrouper les unités qui possèdent un Battle Gear avec des effets similaires ; par exemple, ceux qui peuvent être utilisés plusieurs fois ou ceux qui drainent continuellement de l'endurance. ■

- Gary Laporte



■ **SOINS EXPRESS** Une Geisha sur un cheval bénéficie de sa protection et peut ainsi utiliser son endurance uniquement pour soigner.

CHEAT CODES

Star Wars :

Galactic Battlegrounds

Appuyez sur la touche Entrée puis tapez le code correspondant à l'astuce désirée
SKYWALKER gagner la mission
TARKIN détruire tous les ennemis
FORCEFOOD 41000 en nourriture
FORCENOVA 41000 en Nova
FORCECARBON 41000 en carbone
FORCEORE 41000 en or

FORCEBUILD

construction rapide

FORCEEXPLORE

voir toute la carte

FORCESIGHT

pas de trouillard

SIMONSAYS

Simon l'Éwok lueur

DARKSIDEN

remplacer le par un

chiffre de 1 à 8 pour

réaliser l'adversaire

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

« correspondant »

Le clan du Serpent

Compagnon de la lame	Tra.	Éto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
Niveau de complexité : 1 Type d'attaque : coupant Alignement requis : forger	■	■	■	■	■	■

Disciple de la feuille	Tra.	Éto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
Niveau de complexité : 1 Type d'attaque : perçant Alignement requis : jardin des lames	■	■	■	■	■	■

Adeptes du bâton	Tra.	Éto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
Niveau de complexité : 1 Type d'attaque : perçant Alignement requis : Dojo	■	■	■	■	■	■

Invocatrice	Tra.	Éto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
Niveau de complexité : 1 Type d'attaque : perçant Alignement requis : voltige	■	■	■	■	■	■

Malade	Tra.	Éto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
Niveau de complexité : 2 Type d'attaque : magie Alignement requis : forger et parc d'entraînement	■	■	■	■	■	■

Impur	Tra.	Éto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
Niveau de complexité : 2 Type d'attaque : perçant Alignement requis : jardin des lames et forger	■	■	■	■	■	■

Souffreteux	Tra.	Éto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
Niveau de complexité : 2 Type d'attaque : magie Alignement requis : forger et parc d'entraînement	■	■	■	■	■	■

Sorcier	Tra.	Éto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
Niveau de complexité : 3 Type d'attaque : explosif Alignement requis : jardin des lames, forger et parc d'entraînement	■	■	■	■	■	■

Maître sorcier	Tra.	Éto.	Per.	Exp.	Feu.	Mag.
Niveau de complexité : spécial - sacrifice de deux sorciers Alignement requis : tour du sorcier	■	■	■	■	■	■

■	■	■	■	■	■	■
Dégâts divisés par deux	■	■	■	■	■	■
Tra. = Tranchant	Éto. = Étourdissant	Per. = Performant	Exp. = Explosif	Feu = Feu	Mag. = Magie	

Les Sims : et

plus si

affinités...

Argent facile

Pendant la partie

appuyez sur les

touches Ctrl, Shift

et C, tapez

crosebud, puis

et obtenez le

juste à soixante

fois ! pour obtenir

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

plus d'argent

HORS-SÉRIE GEN4 PC

GRAND JEU COMPLET ▶ **MONACO GRAND PRIX 2**

HORS-SÉRIE SOLUCES Gen4
▶ PC CD-ROM

GRAND JEU COMPLET
MONACO 2 RACING SIMULATION
La référence des simulateurs de F1

**ATTENTION, CE JEU N'EST PAS COMPATIBLE AVEC WINDOWS XP
COMPATIBLE AVEC WINDOWS 95 OU SUPERIEUR**

SPECIAL SOLUCE
La solution complète et détaillée
avec toutes les cartes de
COMMANDOS 2

Mais aussi les solutions de
COMMANDOS
BLACK & WHITE
ARCANUM
OPÉRATION FLASHPOINT
EVIL ISLAND

COMPLET
HORS-SÉRIE SOLUCES

MONACO 2 RACING SIMULATION

**TOUTES LES SOLUTIONS
+ UN JEU COMPLET !**

Courrier des lecteurs

Pour ce début de l'année, le Teignard a pris une bonne résolution : être encore plus désagréable !

Débat de fond

Salutations chère vieille teigne, il semblerait qu'il y ait une méthode de rédaction convenue dans les pages du Courrier des lecteurs, je vais donc tenter de m'y conformer. Tout d'abord la plainte : dans le courrier de l'illettré du dernier numéro, l'une des premières phrases était « c'est que j'en est [...] mare ». Ben, mon coup de gueule, c'est que tu as oublié un SJC après « est ». Mais bon, cet oubli se compense, vu que tu t'appropries après à avoir un sacré boquet. Ceci m'amène à te poser une question, ô teigne très lettrée. Neuf fois sur dix, quand je vais sur un chat (ou causette, faut-il dire ?), je vois une déferlante de « c kool », ou de « ma ki ka di »... bref, tu vois le genre de choses. Rien de troublant ça, car il est courant d'utiliser ce genre de raccourcis, mais le problème, c'est que je vois plein de gens lobotomisés de la partie littraire du cerveau : ils accumulent les erreurs monumentales de

On ne peut pas blâmer les handicapés du clavier de recourir à des abréviations.

grammaire et me demandent comment s'écrivent des mots simples (c'est pourtant pas dur d'écrire « trouble »), alors qu'ils ne faisaient pas ce type d'erreur avant. Ma question est donc la suivante : à ton avis, l'Internet, qui est censé être un moteur de l'information (donc de la littérature, car les deux sont indissociables), ne risque-t-il pas au contraire de devenir un vecteur d'illettrisme (et donc un problème) ? Je ne me considère pas comme exigeant (après tout, tout le monde fait des fautes), mais il y a quand même un minimum à respecter, et j'espère que tu es de cet avis, très lettré teignard.

Le Loure Masqué (oui, je sais, loure est féminin)

Pichtre, alors comme ça, tu penses que c'est en me massant les pieds et en me passant de la crème sur le dos que tu vas me rallier à ta cause ? C'est une bonne idée de lancer un bon petit

débat de fond, mais il faut quand même y mettre les formes. Alors c'est très bien de me servir du « lettré teignard » et du « teigne très lettrée » (quoique franchement, niveau inspiration, c'est nul), mais si tu crois que je ne vais pas lire dans ton jeu, c'est que tu me prends vraiment pour un tord de première. Du coup, ça me fait bien mal d'être d'accord avec toi. Dialoguer sur le Net, que ce soit dans les chats (faut arrêter avec les francisations à la noix), ou les jeux, doit être rapide. On ne peut pas blâmer les handicapés du clavier de recourir à des abréviations pour ne pas mettre une heure à taper « viens vite, je me fais attaquer » à son coéquipier. En revanche, l'effet pervers que tu dénonces est bien une réalité, j'en veux pour preuve la multitude des lettres que je reçois, rédigées dans un français abrégé, ou certains chats (contrairement aux forums), incompréhensibles. Heureusement, la situation n'est pas



Le lettré du mois

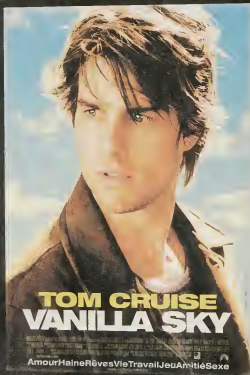
Le CD qui fait boum

Cher Teignard, Il m'est arrivé une histoire incroyable avec mon ordinateur. Tout commença lorsque j'insérai (sic) mon CD de Project 101 dans mon lecteur. Je lance ma partie comme d'habitude et je vais chercher des chips. Soudain, j'entends un gros boum ! Inquiet, je remonte pour voir si quelque chose est tombé par terre et... rien ! J'ouvre mon lecteur et là, la vision de l'horreur (sic) même : le CD était en miettes. Le CD a-t-il surchauffé ? Je suis incapable de comprendre ce qu'il s'est passé. Je sais que ceux qui lissent cette lettre n'ont mais moi, un CD et un lecteur foutus, je trouve pas ça marrant.

Phoenix.

Oui, ah, ça va, C'est pas la fin du monde non plus. On a tous eu de la casse avec notre malin, on ne s'est pas pendu pour autant. Cependant, ton cas est assez rare pour être signalé. Lorsqu'un CD éclate dans un lecteur (parce que oui messieurs les attardés qui ricangent bêtement, ça arrive), c'est parce que le CD est déjà fendu de manière plus ou moins visible, ou que les couches ont été mal collées. À plus ou moins long terme, le CD finit par exploser. Si tu as toujours ton ticket de caisse, c'est le moment d'aller chercher un autre jeu, en revanche pour ton lecteur, tu peux toujours essayer de contacter Eidos, mais ça m'étonnerait fort qu'ils te dédommagent. Quoi qu'il en soit, tu pourrais te vanter d'être l'un des rares élus à avoir vécu une expérience limite paranormale avec un lecteur CD.

Sensations à la Chaîne



SORTIE NATIONALE LE 23 JANVIER 2002

GARDEZ LES YEUX OUVERTS AVEC CINEMASCOPE

A l'occasion de la sortie du film "VANILLA SKY" le 23 janvier, retrouvez Véronique pour une interview de Tom CRUISE le dimanche 20 janvier à 11h30 dans Cinémascope.

Rediffusions : mardi 22 à 0h45 et mercredi 23 janvier à 20h.

Plus d'infos : www.mcm.net, 3615 MCM* ou 08 36 68 22 66*

* 0,21F ou 0,36 euros /min





catastrophique : je tape toujours mes phrases en entier (parce que niveau frappe, connue à tous les niveaux d'ailleurs, je vais à une vitesse supersonique), et je ne suis pas le seul. Lorsque l'on sait écrire correctement et que l'on tape vite, on s'exprimera toujours de manière claire. La communication textuelle sur le Net ne fait selon moi qu'aggraver les lacunes orthographiques et grammaticales de certains sans même gêner qui préféreront toujours un rocket jump à un bon bosquin. Ou n'est pas sorti de l'auberge.

Je t'aime Thomas Dionf

Le mois dernier, alors que je feuilletais tranquillement PC Jeux (rien n'empêche de lire la concurrence si c'est pour avoir la possibilité de confronter des opinions), je m'arrêtai à la rubrique Réseau où l'on pouvait lire un article sur DarkSpace. Mais quelle ne fut pas ma surprise lorsque je vis que l'auteur était... Thomas Dionf ! Dites les gars, vous êtes sûrs que c'est à cause de ses scénarios qu'il a quitté la rédaction ? À moins que ça ne soit plutôt à cause des violences physiques répétées d'un vieux grincheux ? Bon je te laisse parce que je commence à ressentir le picotement caractéristique d'un état

de manque de mon organisme qui me réclame ma dose de Commandos 2. Moi

Écoute mon petit, qu'on perde du temps et de l'argent à se salir les yeux, passe encore, mais qu'on vienne s'en vanter dans MA rubrique, ça tient ou d'une inconscience qui frise la débilité, ou d'une effronterie qui pourrait bien l'être funeste. Sache, fiente de cacatoès, que la première rubrique Multiparc à vu le jour dans Gen 4 il y a quinze ans, et fut initiée par Olivier et un nerd astronomique qui a depuis quitté la rédaction pour céder aux sirènes du on-line. Alors que tu viennes t'extasier ici d'une pâle nouvelle de nos pages (exemplaires d'ailleurs), franchement, non. Cela dit, au milieu du néant qui te sert de crâne, un éclair de perspicacité semble avoir illuminé ta cervelle (ou ce qui en reste il est) d'habitude morte : tu as repéré un papier signé Thomas Dionf, notre ex pigiste permanent. Eh oui, que veux-tu, j'ai déjà de ne tester que des luts (Sacrifice, Black & White, Alice, etc.), il a préféré rejoindre un mag concurrençant pour faire des benchmarks et une poignée de papiers sur des jeux monotéressants. Qu'est-ce que peut pousser un être humain normal à passer du côté obscur, te

demandes-tu ? Tout simplement l'appât d'un chat. Sa petite Dolls ne mangeait pas assez lorsqu'il était chez nous, et Thomas était tenu d'être avec nous tous les jours. Chez les autres, le traître est simple pigiste, il peut donc consacrer plus de temps à l'écriture de ses court-métrages et aux gratoilles du chachat.

Config

Cher teignard, je me prosterner devant toi, grand tueur de lecteurs devant l'Éternel et sûrement grand joueur à Counter-Strike. Je me suis permis d'écrire à votre seigneurie toute-puissante car j'ai un petit problème : je compte changer de matos, mais pour jouer à des jeux comme Counter-Strike ou des jeux on-line, ai-je vraiment besoin d'une bête de guerre ? Peux-tu me dire quelle config serait adéquate, car je sais qu'une de tes nombreuses qualités est de nous conseiller Neomediator.

Tu as de la chance.

Tu sais combien j'abhorre les discussions techniques et à quel point je mandrie tous ceux qui osent encore me demander quelle carte graphique acheter entre la T1200 et la T1500 dans l'optique où ils ne joueraient qu'à Age of Kings. Mais ce que je déteste par dessus tout, c'est qu'on me flâne. Ce genre de choré, c'est bon pour les chiens, surtout lorsque c'est pour me demander une info

Qu'on perde du temps et de l'argent à se salir les yeux, passe encore, mais qu'on vienne s'en vanter dans MA rubrique, ça tient de l'inconscience qui frise la débilité.

Morceaux choisis

■ Je voudrais savoir si ATI 8500 permet de jouer à tous les jeux ?

■ Je voudrais que le PC mini soit complet sans Amalgame

■ J'ai pas l'habitude de rendre ma recette au magazine, mais si c'est tout retourne

Que pensez-vous de Gen4 PC ?

Nous avons besoin de plus d'informations sur vous, vos attentes, vos goûts... Pour vous proposer tous les mois le magazine dont vous rêvez...

■ VOUS ÊTES DE SEXE :

☐ F ☐ M

■ DANS QUELLE TRANCHE D'ÂGE VOUS SITUEZ-VOUS ?

☐ 12-15 ans ☐ 15-18 ans ☐ 18-20 ans ☐ 20-25 ans
☐ + de 25 ans

■ VOUS ÊTES ?

☐ étudiant ☐ employé ☐ cadre ☐ inactif

■ VOUS ÊTES UN JOUEUR :

☐ occasionnel ☐ confirmé ☐ expert

■ VOUS ACHETEZ GEN4 ?

☐ Pour la première fois ☐ 3 fois/an ☐ 6 fois/an
☐ 12 fois/an

■ VOUS ÊTES ÉQUIPÉ DE :

☐ PC ☐ GBC ☐ GBA ☐ Psone ☐ PS2 ☐ Dreamcast

☐ N64 ☐ Lecteur DVD ☐ magnétoscope ☐ portable

■ QUELLE EST LA CHAÎNE NORTIENNE DON VOUS REGARDEZ LE PLUS ?

☐ TF1 ☐ France 2 ☐ France 3 ☐ M6

■ QUELLE EST LA CHAÎNE CABLEE QUE VOUS REGARDEZ LE PLUS ?

☐ MCM ☐ Canal+ ☐ 13ème rue ☐ Canal Jimmy

☐ Eurosport ☐ CNN ☐ Game One

■ QUELLE EST LA RADIO QUE VOUS ÉCOUTEZ LE PLUS SOUVENT ?

☐ NRJ ☐ Skyrock ☐ Fun radio ☐ France info

☐ Nova ☐ FG

■ ALLEZ VOUS AU CINÉMA :

☐ 1 fois/semaine ☐ 1 fois/mois ☐ 1 fois/an

■ COMMENT DE MAGAZINES DE JEUX ACHETEZ-VOUS PAR MOIS ?

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 et +

■ LESQUELS :

■ DANS QUEL BUT ?

☐ vous informer ☐ vous distraire

☐ choisir les jeux que vous achèterez

■ ÊTES-VOUS ADONNÉ À INTERNET ?

☐ classique ☐ ADSL ☐ câble ☐ non

■ SI OUI PAR QUEL FAI ?

☐ ADL ☐ Wanadoo ☐ Club Internet

☐ Free ☐ Liberty surf

■ QUEL EST VOTRE SITE INTERNET DE JEUX VIDEO PRÉFÉRÉ ?

☐ GGA ☐ Zone jeux ☐ Jeuxvidéo.com

☐ Gamekult ☐ Overgame

■ QUEL EST VOTRE SITE INTERNET D'ACHAT PRÉFÉRÉ ?

☐ Fnac.com ☐ Micromania.fr ☐ Scoregames.fr

☐ Alapage.com ☐ Amazon.fr

■ ACHETEZ-VOUS VOS JEUX LE PLUS SOUVENT :

☐ en magasin spécialisé ☐ en grande distribution

☐ sur Internet

■ QUEL TYPE DE JEUX ACHETEZ-VOUS LE PLUS SOUVENT

☐ stratégie ☐ course ☐ simulateur ☐ sports

☐ rôle/aventure ☐ action

■ QUELLE RUBRIQUE VOUS INTÉRESSE ?

☐ test ☐ news ☐ previews ☐ hardware

☐ soluce ☐ sujet ☐ hors-sujet ☐ autre

■ QUELLE RUBRIQUE VOUS PRÉFÉRIEZ VOIR DÉVELOPPÉE ?

☐ test ☐ news ☐ previews ☐ hardware ☐ soluce

☐ sujet ☐ hors-sujet ☐ le teignard ☐ multijoueur

■ REMPLISSEZ-VOUS EN DOSSIER DE NE VOUS QU'UN SEUL JANS GEN4

☐ oui ☐ non

■ QUEL TON DOIT ADOPTER SELON VOUS LE MAGAZINE DE JEU ?

☐ ton « professionnel » ☐ ton « écritique »

☐ ton « humoristique »

■ QUELLE EST VOTRE MOTIVATION D'ACHAT POUR VOTRE MAGAZINE DE JEUX VIDEO ?

☐ la couverture ☐ le prix ☐ le nombre de pages

■ QUELLE EST VOTRE MOTIVATION D'ACHAT POUR VOS JEUX ?

☐ le prix ☐ la qualité ☐ le genre

☐ les tests dans la presse ☐ le bouche à oreille

■ QUE PENSEZ-VOUS DU JEU COMPLET ?

☐ indispensable ☐ sympa ☐ totalement inutile

■ QUEL GENRE DE JEU VOUS PRÉFÉRIEZ-VOUS ?

☐ stratégie ☐ course ☐ simulateur ☐ sports

☐ rôle/aventure ☐ action

■ À QUOI SERVENT LES FILMS DE JEUX DANS LE JEU ?

☐ choisir un futur jeu ☐ s'informer ☐ confirmer une opinion

■ DANS LES 6 MOIS, VENIR QUELLES SONT VOS INTENTIONS D'ACHAT ?

En hardware

☐ PC ☐ PS one ☐ PS2 ☐ GBC ☐ Xbox ☐ GBA

☐ GameCube ☐ Lecteur DVD-ROM ☐ Scanner ☐ Webcam

☐ abonnement Internet ☐ abonnement Internet haut débit

☐ carte son ☐ portable ☐ carte vidéo ☐ Graveur CD-ROM

☐ Lecteur DVD ☐ enceintes ☐ appareil photo numérique

☐ imprimante ☐ moniteur ☐ joystick

☐ volant ☐ accessoires sans fil ☐ autres

☐ En jeux vidéo ?

☐ stratégie ☐ course ☐ simulateur ☐ sports

☐ rôle/aventure ☐ action

Lesquels ?

Sondage à renvoyer à Cadeau ! l'adresse suivante :

■ Pour les 50 plus rapides vous recevrez en cadeau
■ Range CD
■ Caselab

Computer Média France
Sondage lecteurs Gen4 PC
261, rue de Paris
93556 Montreuil CEDEX
Préciser pour l'envoi du cadeau toutes vos coordonnées
Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____ Ville : _____
Code postal : _____ Pays : _____
E-mail : _____ Tél : _____



Alors comme tu ne dois pas être le seul à vouloir te concentrer sur le jeu Multijoueur via le Net et que le genre est en plein essor, je vais répondre à ta question au lieu de simplement balayer la lettre d'un revers de manche. Pour Counter-Strike, Return to Castle Wolfenstein et la grande majorité des univers permanents (Dark Age of Camelot inches), un

simple Athlon 750 MHz, 128 Mo (mais le 1 GHz et 256 ne coûtent pas beaucoup plus cher) et une GeForce 2 MX suffisent largement. Ça te ne rendra pas cher et tu pourrais mettre l'argent qui te reste dans l'essentiel : un accès câble ou ADSL. Voilà, fin de la parenthèse technique, désolé pour ceux que ça gonfle, on évitera à l'avenir ■

Ave Teignard,

je saisis la plume pour m'insurger contre l'émergence d'un nouveau type de joueurs : le joueur qui se prend trop au sérieux. En effet, dans les salles réseau, j'en vois de plus en plus et c'est pas difficile de le reconnaître : regard fixe, crispation maximale, mâchoire serrée, tendu comme un élastique... Et surtout prêt à te sauter à la figure et à t'encastrier le clavier dans la tête (j'ai été menacé de la sorte !) pour un oui ou pour un non. Ces psychopathes sévissent souvent sur Counter-Strike (je ne critique pas le jeu - je suis trop jeune pour mourir - seulement certains joueurs) et ont des pseudos aussi évolués que Dantaface ou Le Plombeur. Mais surtout, ils se montrent hargneux face aux débutants comme moi. Pour quelle raison ces calcs virtuels montrent les poings ? Parce que j'ai une espérance de vie lamentable ? Parce que je suis plus dangereux pour ma propre équipe et pour l'équipe adverse (c'est pas ma faute si la tête de mon équipier est sur la trajectoire de ma balle quand même !) Si même dans les jeux, on n'a plus le droit d'être nul, où va le monde ? Furax44.

Ben alors,

Les vilains gros bras, ils font peur au petit Furax ? Ils menacent de faire pleuvoir sur lui une pluie de coups s'il n'arrête pas le Team Killing ? Oh, les vilains, les vilains les vilains ! Alors que toi tu t'obstines à dézinguer les membres de ton équipe, eux ne font preuve d'aucune ouverture d'esprit en brandissant leur clavier ! Mais c'est une honte ! Au fait, l'un de ceux qui se sont énervés, c'était pas Fred par hasard ? Parce que lorsqu'on l'a vu comme nous défoncer son armoire à coups de poing chaque fois qu'il se faisait shooter par quelqu'un de son équipe, on a tendance à être d'accord avec Familles de France. Bon, plus sérieusement, le plus débutant n'est pas celui qu'on pense : garder son calme et relativiser témoignent d'une expérience de joueur qui en a vu d'autres. Tout cela ne reste qu'un jeu et il est bien malheureux de sortir de ses gonds, voire d'être menacé à l'égard d'autrui, pour un tas de pixels tirent sur un autre tas de pixels. En plus, ce n'est pas une attitude encourageant le Newbie à s'améliorer. Tu diras à ces gens qu'ils n'ont que mon mépris et qu'ils feraient mieux d'échanger leurs écouteurs contre un antenneur lorsqu'ils jouent.

Vous êtes nombreux à vous plaindre

Psychopathes des salles réseau

HOT LINES

■ AGCLAIM

Technique : 01 45 57 57 57
du lundi au vendredi
Droits : 06 35 31 31 31 (24h)

■ ACTIVISION

Technique : 01 41 01 01 01
du lundi au vendredi de 9h à 19h
Droits : 06 35 31 31 31 (24h)
Métier : 06 35 31 31 31

■ SIERRA/BLIZZARD

Technique : 01 45 01 45 01
Droits : 06 35 31 31 31 (24h)

■ CODEMASTERS

Technique : 01 45 01 45 01
du lundi au vendredi de 9h à 19h
Droits : 06 35 31 31 31 (24h)

■ CRYO

Technique : 01 45 01 45 01

■ DISNEY

Droits : 06 35 31 31 31

■ EA

Technique : 01 45 01 45 01
du lundi au vendredi de 9h à 19h
Droits : 06 35 31 31 31 (24h)

■ EIDOS

Technique : 01 45 01 45 01
du lundi au vendredi de 9h à 19h
Droits : 06 35 31 31 31 (24h)

■ INFOGRADES

Informations France (L'Espresso)
Service lecteur/mémoire
14, rue de la République
92000 Nanterre Cedex
01 41 01 41 01
Technique : 01 45 01 45 01
du lundi au vendredi de 9h à 19h
Droits : 06 35 31 31 31 (24h)
E-mail : support@infogrades.com
Web : www.infogrades.com

■ MICROBOS

Technique : 01 45 01 45 01
Droits : 06 35 31 31 31 (24h)
Métier : 06 35 31 31 31

■ MICROSOFT

Technique : 01 45 01 45 01
du lundi au vendredi de 9h à 19h et le samedi de 10h à 18h

■ TAKE 2

Technique : 01 45 01 45 01
du lundi au vendredi de 9h à 19h
Droits : 06 35 31 31 31 (24h)
Métier : 06 35 31 31 31

■ UBI SOFT

Technique : 01 45 01 45 01
du lundi au vendredi de 9h à 19h
Droits : 06 35 31 31 31 (24h)
Métier : 06 35 31 31 31
E-mail : techn@ubi.com

Boîte postale

Vous pouvez m'envoyer vos lettres à l'adresse suivante
Gen4 PC - Teignard
261, rue de Paris
Immeuble Le Méliès
93556 Montreuil Cedex
Et pour ceux qui n'ont ni style ni imprimerie, ni timbre... si rien, ils peuvent m'envoyer un e-mail à cette adresse : teignard@computer-media.fr



UNE OFFRE UNIQUE AU MONDE !



... L'ABONNEMENT
GEN4 PC CD-ROM
+ LE RANGE CD



Photo non contractuelle

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 1 an (11 numéros) au prix exceptionnel de 299 F avec en plus le range CD (RCD), qui me parviendra séparément (Prix étranger et DOM -TOM : 459 F).

☐ Nouvel abonnement ☐ Réabonnement

Adresse de réception du magazine

Nom :	Prénom :
Adresse :	
Code Postal : _____	Ville : _____
Pays :	Tél : _____
E-mail : _____	

Cl-joint mon règlement : ☐ Chèque à l'ordre de Computec Media France

☐ Carte bancaire numéro : _____ expire fin : ____/____

Date et signature (obligatoire) :

Il est de mon devoir de vous informer que les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.

Gen4
PC CD-ROM
Service abonnement
BP1121
31036 Toulouse CEDEX 1
Tél. 0 825 15 00 22 (0,98F/min)

Offre valable dans les limites des stocks disponibles.

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

GEN4 PC152

Des heures de fun assurées !

Etherlords FISHTANK
53,20 € - 349 F



Plongez dans un monde de Magie. Votre personnage : un magicien, vos armes : plus de 300 sorts, 64 héros et 160 horribles créatures, votre but : accroître votre puissance.

Rayman M UBISOFT
37,96 € - 249 F



Retrouvez Rayman et son univers dans un titre qui réunit tous les ingrédients d'un bon jeu multijoueurs. Saisissez la manette et plongez dans des parties délectables !

Waterloo NOBILIS
53,20 € - 349 F



Vous voulez changer le cours de l'Histoire ? Vous en avez ici l'occasion, au cours d'une des plus célèbres batailles. Les œuvres du dessinateur Keith Recco et des recherches historiques pointues assurent réalisme et acuité.

Serious Sam : The second encounter TAKE 2
30,34 € - 199 F



Les méchants extra-terrestres de l'univers de *Serious Sam* reprennent du service ! Vos nouvelles armes pour faire face : tronçonneuse, lance-flammes, fusil de sniper. Massacres sur décors de ruines Maya vous attendent.



Salt Lake 2002 EIDOS
53,20 € - 349 F

Découvrez Le seul jeu vidéo officiel des prochains jeux olympiques d'hiver 2002 se déroulant à Salt Lake City. Installations, pistes et circuits sont reproduits à l'identique. Prenez-vous pour un champion !



Premier Collection EIDOS
15,09 € - 99 F le titre

De grands jeux pour tous les goûts (d'autres titres disponibles) à petit prix. *Trois royaumes* : un jeu de stratégie temps réel basé sur un roman historique chinois du 14ème siècle. *Entraîneur 2000/2001* : la référence en genre de simulation management de sport.

Coffret 100% Hits

(Colin McRae Rallye 2, Tomb Raider Chronicles, Music 2000, GTA2) THQ



4 Hits à prix canon ! Retrouvez dans un seul pack le meilleur de 4 grands styles de jeux : course de rallye, aventure action, éditeur de musique et action poursuite. Des heures de fun assurées !
45,58 € - 299 F

LE PRODUIT DU MOIS

AGE OF EMPIRES II GOLD EDITION MICROSOFT

60,83 € - 399 F

Voici de quoi vous occuper pendant quelques milliers d'heures ! Ce pack regroupe *Age Of Empire II (Age Of Kings)* et son extension *The Conquerors*. Une référence du jeu de stratégie.



Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.

